MISTRZOSTWA POLSKI W
PRO EVO 4
SZCZEGÓŁY W NUMERZE

RECENZJA WŚCIEKŁY WIEWIÓR POWRACA
CONKER LIVE & RELOADED

RECENZJA ZRÓB Z ZIEMI PIEKŁO
DESTROY ALL HUMANS!

PLAYSTATION 2 • XBOX • GAMECUBE • PSP • NDS • PS ONE • GAMEBOY

NEO PLUS

SIERPIEŃ 2005 (08/2005)
nr 79 . cena: 7.99 zł (w tym 7%VAT)

NEWS: Polska cena PSP już znana, 50 Cent Bulletproof, SSX On Tour, Heroes of the Pacific, Bad Day L.A., The Incredible Hulk, Brothers in Arms: Earned in Blood, Gun, EyeToy: Play 3, Lemmings i inne

RECENZJE: Sid Meier's Pirates!, Fantastic 4, Myst 4, Steel Battalion, Samurai Western, Arc The Lad: End of Darkness, Championship Manager 5, Capcom Fighting Jam, Need For Speed Underground 2 DS, recenzje gier na N-Gage i inne

JUŻ GRAMY
BEAT DOWN
FISTS OF VENGEANCE
GANGSTERKA WEDŁUG CAPCOM

JUŻ GRAMY
RAINBOW SIX LOCKDOWN
PIERWSZY RAINBOW SIX TYLKO NA KONSOLE

TOTAL OVERDOSE
GRAND THEFT AUTO W MEKSYKU

NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS
TIM BURTON + CAPCOM = JATKA ZE STYLEM

TYLKO U NAS!
WAMPIRY I ICH POGROMCY NA DZIKIM ZACHODZIE

DARKWATCH: CURSE OF THE WEST

Independent Press
9 771505 820004 08
ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

SPARTAN: TOTAL WARRIOR
Wywiad z autorami nadchodzącej superprodukcji

PRO EVOLUTION SOCCER 5
Pierwsze wieści o najnowszej części PESa

BURNOUT REVENGE
Wszystko, co wiadomo o kontynuacji ubiegłorocznego hitu

odtwarzacze MP3, DVD
i inny strzęt Audio-wideo

www.ultima.pl

ULTIMA®

Świ... ...ne/ Rozrywki

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU

tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

gorące preordery
zawsze pierwsze u nas!

zamówienia przedpremierowe to:
pierwszeństwo dostawy
niższe ceny

PSX / PS One | PlayStation 2 | Nintendo Dual Screen | PC | GCN | NOKIA N-Gage

Nowe, cieplutkie ceny !

Nintendo DualScreen

599 zł

649 zł

MP3 Erggotech U22 128 MB

169,90 zł

Twoja cena: 169,90 zł

PlayStation 2
+ karta pamięci 8 MB Sony

Dostawa kurierem GRATIS!

749 zł

Twoja cena: 749 zł

PlayStation 2
+ gra - gratis

Dostawa kurierem GRATIS!

699 zł

Twoja cena: 699 zł

PlayStation 2 silver
+ gra - niespodzianka

699 zł

Twoja cena: tel./www

PLAYSTATION 2

BASS MASTER FISHING + wędka	189
BATMAN BEGINS	185
BROTHERS IN ARMS	199
BURNOUT 3	185
COLIN 2005	199
CONSTANTINE	199
DANCING STAGE FEVER + Mata BigBen	179
DEATH BY DEGREES	229
DEF JAM Fight for NY	185
DEVIL MAY CRY 3	185
DESTROY ALL HUMANS	219
EYETOY ANTIGRAV	179
EYETOY Play 2 + kamera	129
FIFA 2005	185
FIFA STREET	185
FIGHT NIGHT: Round 2	185
GOD OF WAR	189
GRAN TURISMO 4	179
GRAN TURISMO 4 + MC 8MB Sony	299
GTA: San Andreas	199
HUGO BUKKAZOOM (polska wersja jez.)	119
HUGO CANNONCRUISE (polska wersja jez.)	119
JUICED	219
KILLER 7	185
LEGO STAR WARS	179
MADAGASKAR	219
MEDAL OF HONOR: Wojna w Europie	179
METAL GEAR SOLID 3	159
MIDNIGHT CLUB 3	189
MORTAL KOMBAT Deception	185
MOTO GP 4	229
NANOBREAKER	239
NBA STREET V3	185
NFS: Underground 2	185
NHL 2005	185
PRINCE OF PERSIA Warrior Within	199
PROJECT SNOWBLIND	229
PSI-OPS	189
PUNISHER	219
RAINBOW SIX 3	179
SHIN MEGAMI TENSEI: Lucifer's Call	189
SINGSTAR POPWORLD + mikrofony	219
SINGSTAR Party + mikrofony	179
SOCOM II + headset	199
SPLINTER CELL: Chaos Theory	179
STAR WARS: Episode III	199
TEKKEN 5 + TEKKEN 1,2,3	219
TIMESPLITTERS: Future Perfect	185
UEFA CHampions League 2005	185
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL	189

Platinum PS2:

007: Nightfire	77
007: Everything or Nothing	77
ARC The Twilight Spirits	99
ASTRO BOY	39,90
AUTOMODELLISTA	79
BLOODY ROAR 4	79
BURNOUT 2	77
CALL OF DUTY Finest Hour	99
CATWOMAN	77
COLIN 04	89
CONFLICT DESERT STORM 2	77
DANCING STAGE FEVER	119
DISNEY Extreme Skate Adventure	77
DOWNHILL DOMINATION	69
DRAKENGARD	59
DRIVER 3	99
ENTER THE MATRIX	99
ESPN NBA 2005	139
ESPN NHL 2005	139
EYETOY PLAY 2	77
F1 2004	77
FINAL FANTASY X	77
FINAL FANTASY X-2	77
GETAWAY	77
GOLDEN EYE 2: Rogue Agent	77
GRAN TURISMO 3	77
GRAN TURISMO PROLOGUE	89
GRANDIA 2	89
GTA: Vice City	119
HARRY POTTER 2	77
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu PL	77
HAUNTING GROUND	129
HEAD HUNTER: Redemption	79
JACKIE CHAN ADVENTURES	59
JAK I	77
JAK 2	77
JAK 3	77
KILLZONE	77
LORD OF THE RINGS Two Towers	77
LORD OF THE RINGS: Return Of The King	77
MEDAL of HONOR: Rising Sun	77
METAL GEAR SOLID 2: Sons of Liberty	99
MIDWAY ARCADE TREASURE	79
MIDWAY ARCADE TREASURES 2	99
MONSTER HUNTER	129
MOTO GP 3	77
NFS Underground	77
ONIMUSHA 3	119
PRO EVOLUTION SOCCER 4	139
RATCHET & CLANK	77
RATCHET & CLANK 2	77
RATCHET & CLANK 3	77
RESIDEN EVIL: Outbreak	77
RICHARD BURNS RALLY	79
SECOND SIGHT	79
SERIOUS SAM	39
SHADOW OF ROME	99
SILENT HILL 4	999
SIMS Poza Domem	77
SINGSTAR POPWORLD	119
SLY 2	89
SOCOM II	77
SPIDER-MAN	77
SPIDERMAN THE MOVIE 2	99
SPLINTER CELL: Pandora Tomorrow	119
SSX 3	77
STAR TREK: Shatterred Universe	39
SUIKODEN IV	99
TEKKEN 4	79
TEKKEN TAG TOURNAMENT	69,90
TENCHU: Wrath of Heaven	77
TOCA RACE DRIVER 2	99
TONY HAWK UNDERGROUND	77
TRUE CRIME	77
TY The Tasmanian Tiger 2	77
U-MOVE SUPER SPORTS	49
UNDER THE SKIN	119
URBZ: Sims in the City	77
VIEVTIFUL JOE 2	129
X-MEN LEGENDS	119
XIII	59
WARHAMMER 40 000	69
WOLFENSTEIN	77
WORMS FORTS...99WRC 2: Extreme	77
WRC 3	77
WRC 4	77
WWE: Here Comes The Pain	119

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2 zupełnie nowe ceny ..... tel.,www

Action Replay Max 2	169
Action Replay Max Evo	229
Arcade Strick Logic 3	109
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	119
Extreme Action Pad Logitech	89
Joypad analogowy	49.90
Joypad bezprzewodowy Logitech	189
Kierownica Logitech Driving Force	299
Kierownica Logitech Driving Force + GT Concept	599
Kierownica Logitech Driving Force Pro	599
Kierownica Logitech Rally Vibration Feedback	179
Klawiatura Logitech	179
Link Cable	19,90
Mata do tańca BigBen	69
Mata do tanca + Dancing Stage Euromix	89
Mata BigBen + Dancing Stage Fever	179
Max Drive - USB Flash Memory	135
Max Media Player	45
Memory Card 8 MB Sony	89
Memory Card 8 MB Sony x2	159
MultiTap	79
Multitap Slim	79
Optyczny kabel	39
Piloty DVD	od 29,90
Pistolet Sharp Shooter 2 (też 100Hz)	119
Płyta czyszcząca DVD	49
Podstawka pionowa	19,90
Podstawka pion Sony (do nowych modeli)	49
Przedłużacz do joypada	19,90
RFU	29,90
RGB	9,90
S-Video do 3 konsol + switch	39

PLAYSTATION PORTABLE

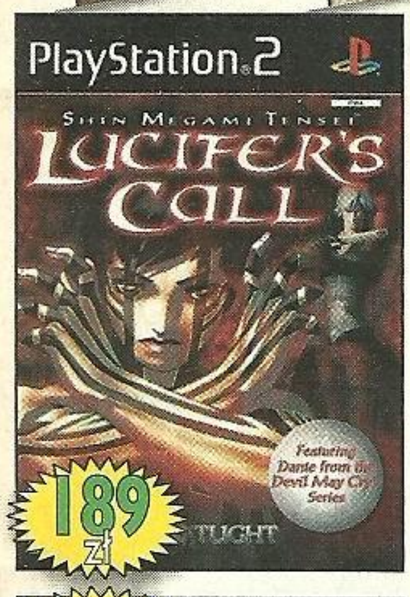
APE ESCAPE	229
ATV OFFROAF FURY	229
DARKSTALKERS	229
DYNASTY WARRIORS	259
FIFA SOCCER	259
LUMINES	219
METAL GEAR ACID	229
NBA 2005	229
NEED FOR SPEED RIVALS	259
RIDGE RACER	229
TWISTED METAL HEAD-ON	229
UNTOLD LEGENDS	229
WIPEOUT PURE	229
WORLD TOUR SOCCER	229

Akcesoria:

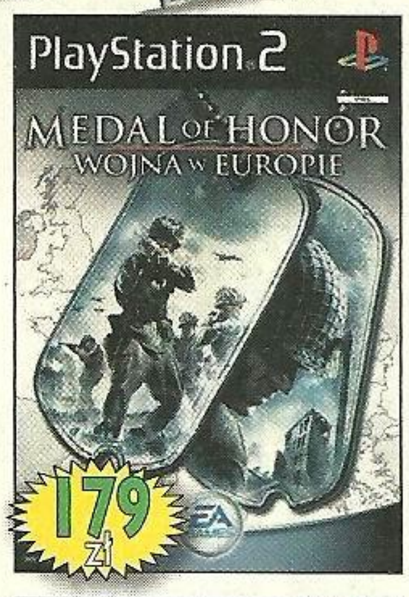
PSP Value Pack JAP	1299

ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

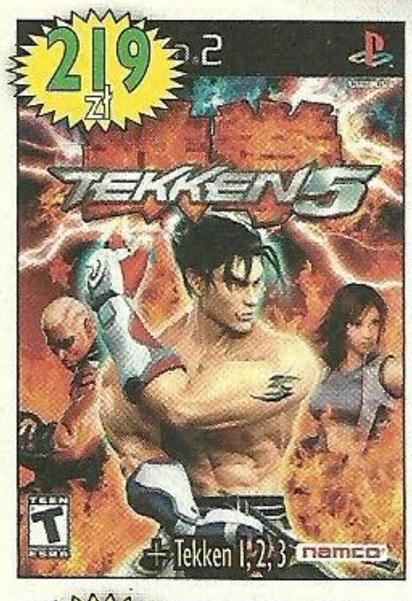
Hit z Japonii już u nas w preorderach!
Seria Nintendogs na Dual Screen - 169 zł!



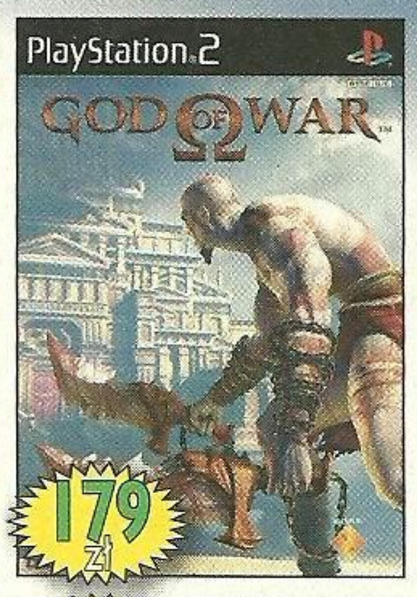
189 zł



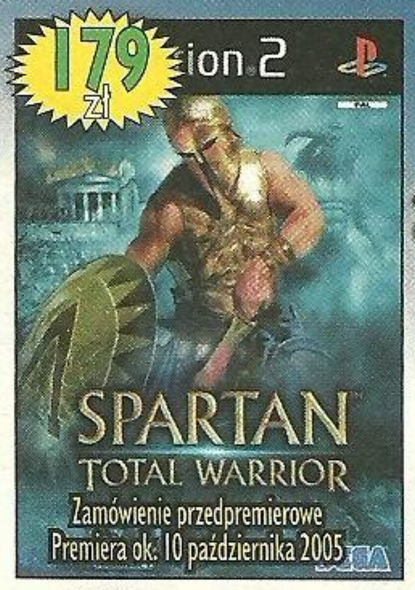
179 zł



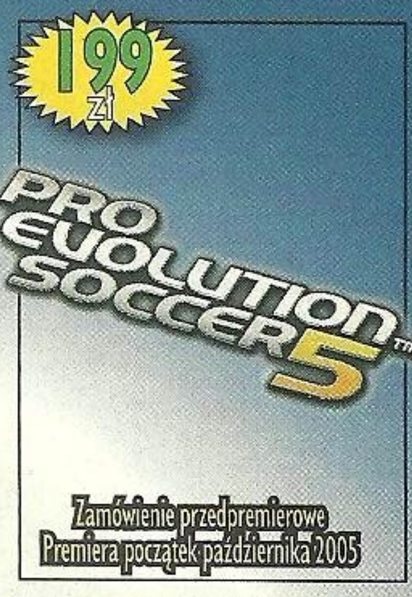
219 zł



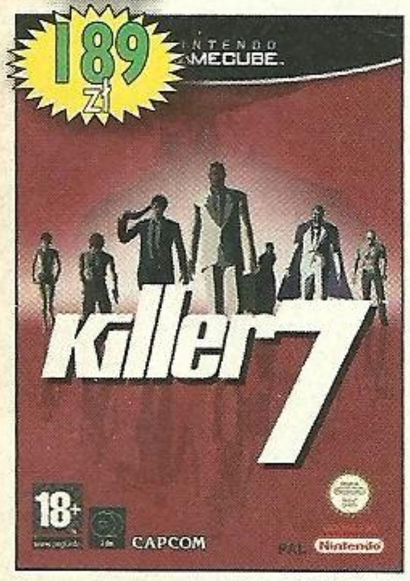
179 zł



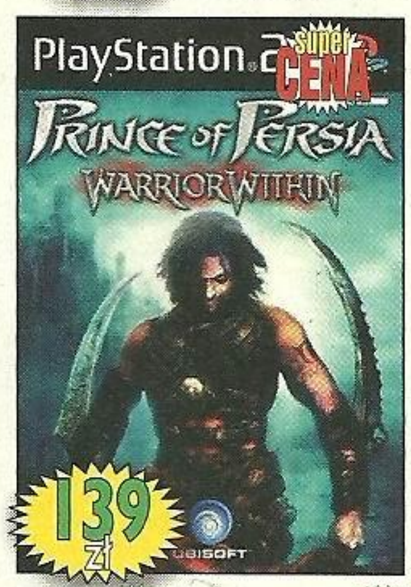
179 zł



199 zł

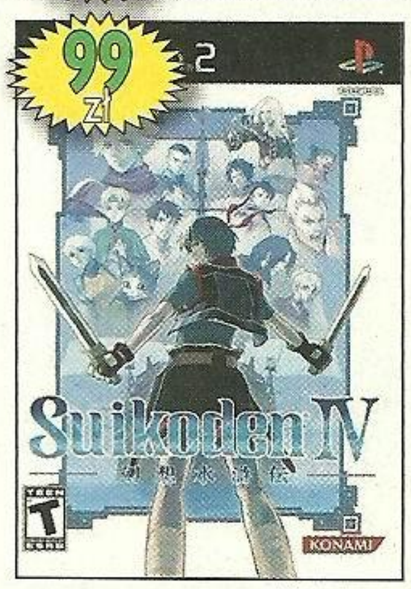


189 zł

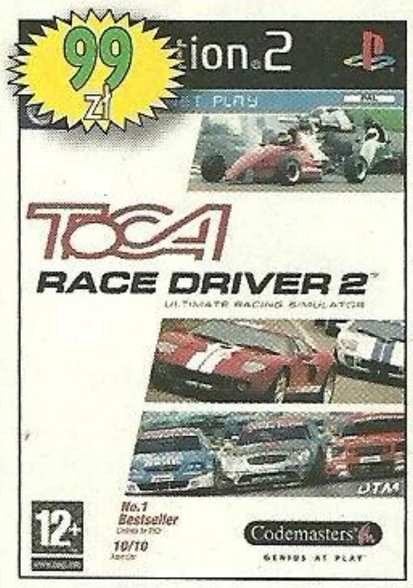


139 zł

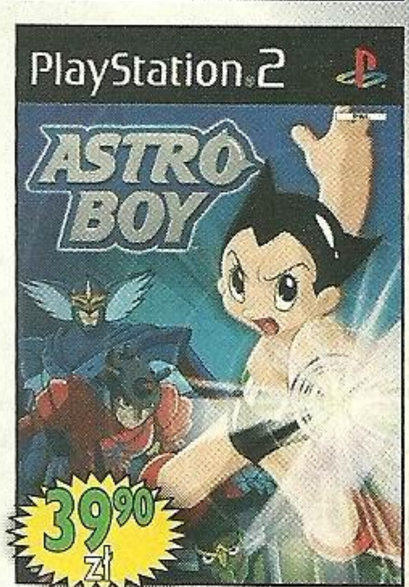
159 zł



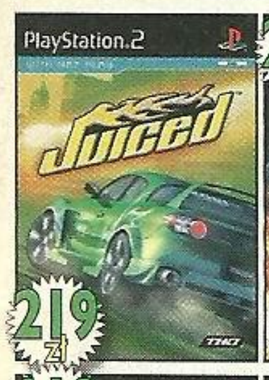
99 zł



99 zł



39,90 zł



219 zł

219 zł

189 zł

77 zł

77 zł

77 zł

699 zł
N-Gage QD

1299 zł
PlayStation Portable
PAP Value Pack

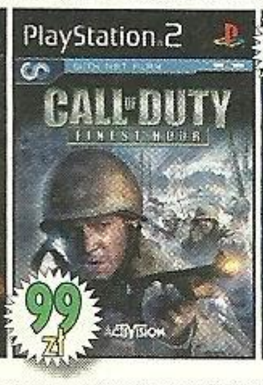
399 zł
GameCube

389 zł
GameBoy Advance SP
niebieski

119 zł

119 zł

99 zł



99 zł

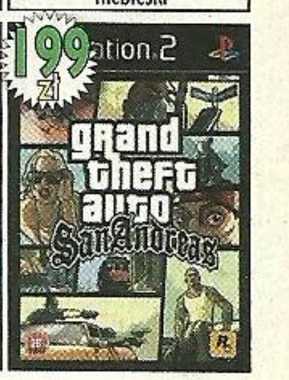
139 zł

99 zł

99 zł

99 zł

119 zł



199 zł

189 zł

79 zł

299 zł
Resident Evil 4
Chainsaw Controller

29,90 zł
Karta pamięci
GameCube

Protector Kit 69

PLAYSTATION/PS ONE

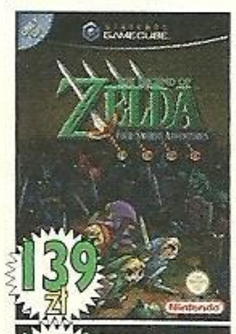
FIFA 2005	79
FINAL FANTASY VIII	119
GAUNTLET LEGENDS	59
GUILTY GEAR	59
HARRY POTTER 2	39
HERCULES	39,90
MEDAL OF HONOR I	39
MEDAL OF HONOR: Underground	39
SILENT BOMBER	59
TOSINDEN 4	59
WORLD IS NOT ENOUGH + MEDAL OF HONOR I	29,90

Akcesoria:

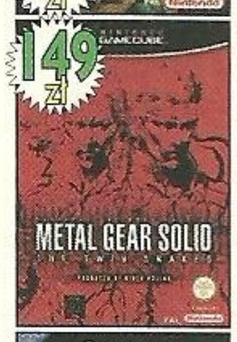
PS One	399
Arcade Stick	109
Joypad analogowy DualShark	19,90
Link cable	29.90
Memory card 15 bloków	19.90
Memory card 120 bloków	29,90
Multitap nieoryginalny	49,90
Pistolet	już od 49
Przedłużacz	19.90
RFU Adapter	29
RGB	9,90
Standard Pad	12.90

GAMECUBE

007: Golden Eye 2: Rogue Agent	199
007: Nightfire	79
CALL OF DUTY Finest Hour	199
DEF JAM: Fight for NY	199
DONKEY KONGA + bębny	239
DONKEY KONG: Jungle Beat + bębny	239
DONKEY KONG: Jungle Beat	179
FIFA 2005	199
FIFA STREET	189
FINAL FANTASY Crystal Chronicles	199
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu	195
KILLER 7	189
MARIO KART DOUBLE DASH	69
MARIO GOLF	169
MARIO PARTY 4	69
MARIO PARTY 5	139
MARIO PARTY 6 + mikrofon	229
MEDAL OF HONOR: Wojna w Europie	189

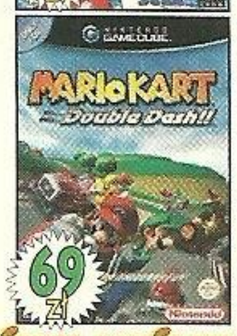


139 zł



149 zł

79 zł



69 zł

METAL GEAR SOLID Twin Snakes	149
METROID PRIME	139
METROID PRIME 2	199
NBA STREET V3	189
NEED FOR SPEED Underground 2	189
PAPER MARIO	229
PIKMIN 2	229
POKEMON COLLOSEUM + Karta Pamięci.	249
RESIDENT EVIL 4	219
SONIC ADVENTURE DX	79
SONIC HEROES	79
SOUL CALIBUR 2	139
SPIDER MAN: The Movie 2	229
STARFOX ADVENTURES	139
STARFOX ASSAULT	229
SUPER MARIO SUNSHINE	139
TALES OF SYMPHONIA	229
TIMESPLITTERS 3: Future Perfect	189
TONY HAWK UNDERGROUND 2	239
UEFA Champions League 2005	189
URBS: Sims in the City	199
WŁADCA PIERŚCIENI Trzecia Era	199
ZELDA Four Swords + GCN-GBA Link	139
ZELDA Wind Waker	139

Promocyjne ceny:

007 EVERYTHING OR NOTHING	79
FIFA 2004	79,90
F-ZERO	139
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR Rising Sun	79
NFS: Underground	79
PIKMIN	99
RESIDENT EVIL 1	99
SIMS: Bustin' Out	79
TONY HAWK 3	59
X-MEN: Next Dimension	59

X-BOX

007: Everything or Nothing	77
007: Golden Eye 2: Rogue Agent	199
007: Nightfire	79
BURNOUT 3	199
CALL OF DUTY Finest Hour	229
DEF JAM Fight for NY	199
FIFA 2004	79
GTA SAN ANDREAS	219
HALO 2	99
HALO 2 + XBox Live!	319

219 zł

119 zł
joypad BlgBen X-Box
bezprzewodowy

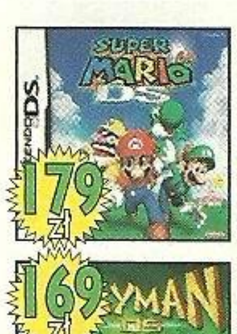
89 zł
joypad BlgBen X-Box

99 zł

LORD OF THE RINGS: The Return of The King	79
LORD OF THE RINGS: The Third Age	199
MADAGASKAR	229
MEDAL OF HONOR: Frontline	79
MEDAL OF HONOR: Wojna w Europie	189
MERCENARIES	239
MORTAL COMBAT: Deception	209
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	79
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	189
NINJA GAIDEN (pełna wersja ang.)	259
PRO EVOLUTION SOCCER 4	159
ODDWORLD: Stranger's Wrath	189
SIMS: Bustin Out	139
SPIDER MAN: The Movie 2	229
SPLINTER CELL: Chaos Theory	239
SSX 3	79
STAR WARS: Episode III	229
STAR WARS: KOTOR II	239
UEFA Champions League 2005	199
UNREAL CHAMPIONSHIP	189
X-Box	799
Joypad SX BigBen	89
Joypad XS BigBen bezprzewodowy	119
RGB Scart + Optic Out	72
zestaw Hedset-ów BigBen (2 szt.)	165
i inne	tel., www

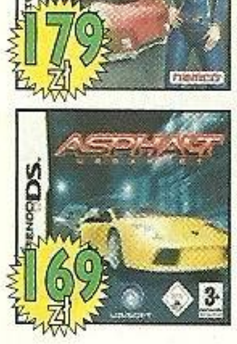
GAMEBOY ADVANCE

007 Everything or Nothing	119
DONKEY KONG COUNTRY 2	149
FIFA 2005	139
FINAL FANTASY TACTICS	169
GOLDEN SUN 2	189
HARRY POTTER i Więzień Azkabanu	139
LOTR: Trzecia Era PL	139
MARIO & LUIGI	189
MARIO GOLF	189
MARIO PARTY ADVANCE	189
MARIO vs DONKEY KONG	199
METAL SLUG ADVANCE	199
METROID FUSION	99
NFS: Underground 2	139
ONIMUSHA TACTICS	69
PHANTASY STAR COLLECTION (1,2&3)	89
POKEMON Emerald	199
POKEMON Fire Red + adaptor bezprzew.	219
POKEMON Leafy Green + adaptor bezprzew.	219
RETURN OF THE KING	119

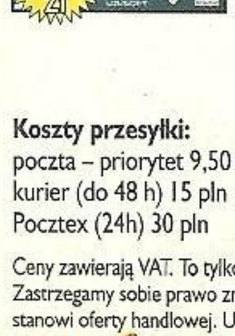


179 zł

169 zł



179 zł



169 zł

SABRE WULF	49
SIMS: Bustin Out	119
TAK: JUJU CHALLENGE	39
TONY HAWK Underground 2	199
ZELDA Mihish Cap	189
GAMEBOY ADVANCE SP	389
Advance Game Port	159
Multi link cable	29,90
Pokrowiec GBA SP	64,90
Pudełka na gry (6 szt.)	14
Słuchawki	22
Zasilacz + akumulator	49,90
Zasilacz GBA/GBA SP/NDS	29,90
Zasilacz + akumulator	39
Zasilacz oryginalny	79
Zestaw 1 GBA SP: podełka na gry, link, pokrowiec, słuchawki	59
Zestaw 2 GBA SP: akumulator, lupa, torba, link-kabel	5?

NINTENDO Dual Screen

ANOTHER CODE	169
ASPHALT URBAN	169
MR DRILLER	179
NEED FOR SPEED Underground 2	139
POKEMON DASH	179
POLARIUM	139
PROJECT RUB	179
RAYMAN	169
RIDGE RACER	179
SUPER MARIO 64	179
WARIO WARE TOUCHED	179

Akcesoria:

Konsola Nintendo Dual Screen	649
Pudełka na gry	35
Torebka-saszetka na konsole	55
Zasilacz	29
Zasilacz samochodowy	45
Zestaw akcesorii (pudełka, szaszetka, słuchawki, zasilacz samoch.)	55

Koszty przesyłki:
poczta – priorytet 9,50 pln
kurier (do 48 h) 15 pln
Pocztex (24h) 30 pln

Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty!
Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

Witajcie!
Czy to nam się zaostrzył gust, czy miesiąc faktycznie jest taki słaby dla fanów gier video? Szczerze mówiąc nie pamiętam numeru, w którym dosłownie kilka gier nadawałoby się do pogrania, a średnia ocen w Neo+ oscylowała w okolicach magicznej piątki. A tak właśnie stało się w tym miesiącu.

Na szczęście jednak udało nam się położyć ręce na kilku gorących tytułach, więc ten numer magazynu nie będzie jedynie nieustającym lamentem nad miałkością wydawanych ostatnio gier. Darkwatch, Total Overdose, Beat Down i Rainbow Six zapowiadają się ciekawie i z przyjemnością przerzuciliśmy główne siły na ich zapowiedzi. Mi, o dziwo, najbardziej przypadło do gustu Total Overdose – może dlatego, że wręcz ujęła mnie ścieżka dźwiękowa tej pozycji. Z kolei design Darkwatch jest po prostu fantastyczny – rzadko mamy możliwość ujrzeć tak udane połączenie dwóch światów; w tym przypadku westernu i horroru. A na dodatek to dobrze zrobiona gra. Polecam ten tytuł Waszej uwadze.

Kolejny, wrześniowy numer Neo+ zapowiada się pod tym względem jeszcze lepiej i pojawi się w nim kilka naprawdę mocnych tytułów. W międzyczasie polecimy także do Londynu obejrzeć w akcji najnowsze gry Activision, skoczymy także do Lipska na największą europejską wystawę gier, a na tym nie koniec – zapewniam. Zdamy również relację z finału turnieju King of Iron Fist, w którym od początku wakacji rywalizują najlepsi gracze w Tekkena 5 w Polsce.

A skoro już przy turniejach jesteśmy, szykuje się kolejna gratka dla fanów konsolowej rozrywki w postaci oficjalnego, uznawanego przez Konami, turnieju Pro Evolution Soccer 4. Co to oznacza? Otóż zwycięzca tego turnieju zostanie zaproszony na mistrzostwa Europy w Pro Evo 4, gdzie spotka się z międzynarodową śmietanką, sprawdzi w akcji PES5, a być może nawet porozmawia z Seabassem Takatsuką – autorem serii! Nie może nas zabraknąć na tej imprezie, zarówno na polskiej, jak i międzynarodowej – z pewnością będzie gorąco!

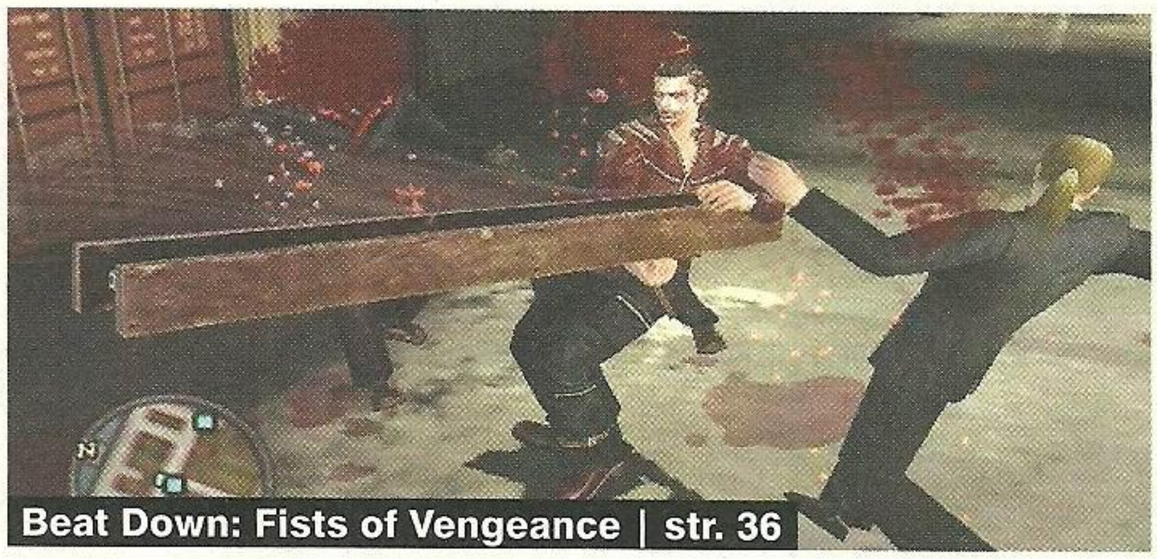
Tymczasem szlifujcie swoje umiejętności, a ja zapraszam do lektury nowego numeru Neo+. Wracamy pod koniec sierpnia z jesienną ofensywą.
Gulash

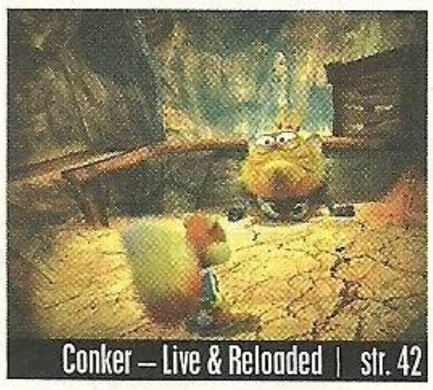
Robocza muza: Limp Bizkit – The Unquestionable Truth part 1 (killa!),

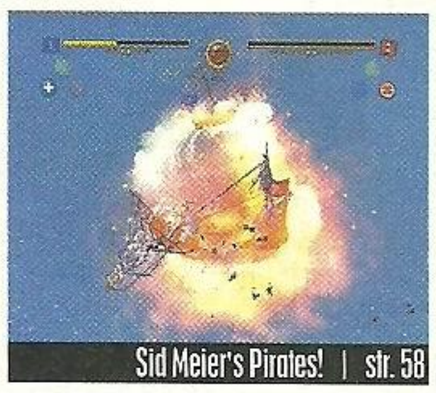
Uściski: Asik, Oleś i Eryś – jeszcze wszystko przed nami. Love!

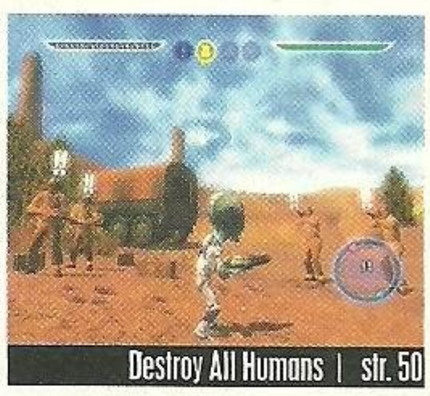
Darkwatch | str. 28

Rainbow Six: Lockdown | str. 32


Beat Down: Fists of Vengeance | str. 36


Conker – Live & Reloaded | str. 42


Sid Meier's Pirates! | str. 58


Destroy All Humans | str. 50

Steel Battalion | str. 56

SPECJAŁ
Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

Darkwatch: Curse of the West . 28
Długo ostrzyliśmy sobie zęby, by zagrać w Darkwatch i wreszcie się udało. Przed Wami pierwsze wrażenia z niemal ukończonej gry.

Rainbow Six: Lockdown..... 32
Pierwsza odsłona serii pisana specjalnie z myślą o konsolach. Sprawdziliśmy w akcji komando Dinga Chaveza.

Beat Down: Fists of Vengeance 36
Każdy chce uszczknąć coś z popularności GTA – nawet Japończycy. Bardzo chcieliśmy zobaczyć, jak robi to Capcom i oto jest...

NEWSY
Co na horyzoncie i poza nim

The Incredible Hulk..... 08
Orgia destrukcji i piękne wykonanie – gramy.

Burnout: Revenge..... 14
Wszystko, co wiadomo o kontynuacji kultowego racera Criterion.

Spartan: Total Warrior 16
Wywiad z autorami nadchodzącej sieki.

Total Overdose 20
Krótko mówiąc – GTA w Meksyku. Już gramy!

Nightmare Before Christmas ... 25
Chory film – chora gra. Już gramy!

RECENZJE
Testujemy najnowsze gry

Animaniacs..... 57
Arc The Lad: End of Darkness.... 55
Big Mutha Truckers 2..... 49
Bomberman Hardball..... 52
Capcom Fighting Jam..... 52
Championship Manager 5..... 54
Charlie and the Chocolate Factory 57
Conker: Live & Reloaded..... 42
Destroy All Humans 50
Fantastic 4 53
Graffiti Kingdom 48
King of Fighters 2002/2003 54
Madagascar DS 49
Myst IV: Revelations..... 41
NFS Underground 2 DS 46
N-Gage (8 gier) 62
Rayman DS..... 46
Samurai Western 47
Saint Seiya..... 49
Sid Meier's Pirates! 58
Super Monkey Ball Deluxe..... 40
Steel Battalion..... 56

STAŁE
Stałe działy w magazynie

NEON 64
Felietony, zajawki, kąciki...

Fight Club..... 66
Wszystko o konsolowych mordobiciach.

PS one Zone..... 68
Coś dla fanów i posiadaczy szarej maszynki – myślenie nie boli...

Retro 70
Historia konsol – Sega Master System.

Hardcore..... 73
Kiedy gry stają się obsesją, czyli do czego zdolny jest człowiek – programiści-amatorzy.

Online World 74
Halo 2 Map Pack przetestowany. Conker też w sieci szaleje.

Tipsy 74
Kody i sztuczki.

Archiwalia..... 78
Brakuje jakiegoś numeru?

FAQ & Forum..... 80
Banan odpowiada na listy.

Retrospekcja..... 82
Pięć lat temu w Neo Plus.

KONAMI

www.konami-europe.com

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Czym jest dla Ciebie prawdziwy futbol?

PlayStation 2

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

Od czerwca w sklepach!

PRO EVOLUTION SOCCER 4 PLATINUM TERAZ W NOWEJ CENIE! **149,90**

"PlayStation" są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. „KONAMI" i „PRO EVOLUTION SOCCER" są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi KONAMI CORPORATION. © 1995 JFA. © 2004 JFA MAX © 2004 Korea Football Association Specjalne podziękowania dla Fortuna, WOŚTA, ST JUN. Dziękujemy za udostępnienie danych Koreańskiej Drużyny Narodowej. Wykorzystane prawdziwych zawodników jest autoryzowane przez FIFPro i jej stowarzyszenia członkowskie. Wszystkie inne prawa autorskie i znaki handlowe należą do ich prawowitych właścicieli i są wykorzystane za licencją. adidas i znak handlowy 3-Paski są zarejestrowanymi znakami handlowymi adidas-Salomon group, użytymi za pozwoleniem. Telstra jest znakiem handlowym adidas-Salomon group, użytym za pozwoleniem. oficjalnie licencjonowanym przez Eidosiwe. NV Gioco ufficialmente concesso in licenza dalla LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI. Campeonato Nacional de Liga 2004/05 Primera y Segunda Division Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. Wszystkie inne prawa autorskie i znaki handlowe należą do ich prawowitych właścicieli i są wykorzystane za licencją.

newsy!

Newsy, zapowiedzi i pierwsze testy grywalnych wersji

PSP 2.0

Co oferuje upgrade oprogramowania z cyfrą 2.0? Przede wszystkim pierwszą zintegrowaną przeglądarkę internetową. Na długo przed oficjalnym startem PlayStation Portable dużo mówiło się o jej sieciowych możliwościach. Dopiero teraz, a więc pół roku po premierze, handheld doczekał się internetowej przeglądarki z prawdziwego zdarzenia. Do tej pory co sprytniejsi użytkownicy omijali problem, łącząc się z internetem za pomocą browsera ukrytego w grze WipEout Pure. Oficjalny update firmowego oprogramowania PSP (2.00) przystosowuje PSP do surfowania po sieci. Teraz wystarczy już tylko znaleźć się w zasięgu odpowiedniego hotspotu, aby przeglądać witryny www.

Natychmiast po zainstalowaniu systemu 2.00 w menu konsoli pojawia się czwarta, obok filmów, muzyki i zdjęć ikona, symbolizująca globalną sieć. Wystarczy już tylko na nią kliknąć, aby rozpocząć buszowanie w zasobach internetu. Po wbiciu się na żądaną stronę przeglądamy ją za pomocą analogowego pada, natomiast wciskając trójkąt uzyskujemy dostęp do podstawowych przycisków skrótowych, typu: odśwież, cofnij, przewiń do przodu. Pomiędzy tymi funkcjami łatwo przełączymy się cyfrowym padem.

Żadna przeglądarka nie obędzie się bez zakładki „Ulubione" i taką pozycję znajdziemy również tutaj. Do katalogu tego wrzucać będziecie linki do stron, które szczególnie często macie zamiar odwiedzać. Z tego co wiemy, da się również ustawić sobie stronę startową.

Twórcy przeglądarki zdają sobie sprawę, jak żmudne jest wpisywanie nazw stron za pomocą pada i wirtualnej klawiatury, dlatego opracowali kilka uproszczeń. Nie musimy za każdym razem wklepywać „http://" i „.com" – wystarczy namierzyć te pozycje w katalogu skrótów. Na tym nie koniec. Dostępna będzie także opcja auto-uzupełniania. Jeśli po raz drugi zechcecie wpisać to samo hasło, konsola zaproponuje Wam dopisanie brakujących liter. U góry ekranu widnieje pasek adresu, a po kliknięciu na dowolnie wskazany link lub zdjęcie, pojawi się kilka użytecznych opcji, jak: otwórz w nowym oknie, zapisz link, pokaż informacje, zamknij stronę lub zakończ korzystanie z internetu. Pojawi się również ikona „?" omawiająca działanie każdej z funkcji. Dzięki wszystkim tym ułatwieniom śmiganie po sieci powinno być łatwe i przyjemne, ale użyteczność tej aplikacji najlepiej ocenią już sami użytkownicy, choć jedna rzecz jest niepokojąca.

Przeglądarka PSP nie obsługuje języka Flash (animowanych okienek internetowych), więc jeśli któraś strona www składa się głównie z animacji flashowych, mogą pojawić się problemy z jej prawidłowym wyświetlaniem. Pomijając ten fakt, PSP Web Browser zdaje się działać bez zarzutów. Sony przygotowało nawet zintegrowany system ochrony danych WPA chroniący nasze PSP przed niepożądanym skanowaniem z zewnątrz. Nie zabraknie oczywiście głosowego kontaktu, który w przyszłości może okazać się bardzo użyteczny. Naprawione zostaną również paskudztwa, jakie pojawiały się przy odtwarzaniu filmów z karty pamięci.

Bios 2.0 zapewnia pełne wsparcie kodeka h.264 dla filmów odtwarzanych z karty pamięci. Ten sam kodek używany jest do kompresowania filmów na płytach UMD, dzięki czemu ich jakość niewiele odbiega od DVD. A obok wsparcia dla filmów, pojawi się możliwość bezprzewodowego ściągania zdjęć do konsoli, bez konieczności posiadania kabla USB.

Nie możemy doczekać się systemu 2.00 i mamy nadzieję, że znajdzie się on w europejskiej wersji PSP.

PLAYSTATION MEETING 2005

► DWUDZIESTEGO PIERWSZEGO LIPCA 2005 SONY ZORGANIZOWAŁO KONFERENCJĘ, KTÓRA RZUCIŁA WIĘCEJ ŚWIATŁA NA ICH PROJEKTY

KILKA INFORMACJI Z FRONTU PLAYSTATION 3

PlayStation Meeting przyniosło mnóstwo ciekawych informacji dla wszystkich, którzy nerwowo wypatrują premiery PS3. Dowiedzieliśmy się między innymi, że Sony weszło w porozumienie z firmami Havok, Epic Games i AGEIA, dzięki czemu wszystkie development kity do PS3 zawierać będą napisane przez te firmy procedury.

Oprogramowanie Havoka zapewni grom realistyczną i bardzo złożoną fizykę, która bardzo dokładnie przelicza grawitację, kolizje, odbicia i animację postaci. Jak się dowiedzieliśmy, Havok rozwija pełnię swych możliwości współdziałając z potężnymi procesorami, dlatego ciekawi jesteśmy, jak ułoży mu się współpraca z The Cell.

Jednak obok naprawdę interesującego porozumienia z firmą Havok, Sony zawarło również strategiczną umowę z Epic Games, odpowiedzialnymi za silnik graficzny Unreal Engine 3.0. Przypomnijmy, że procedura UE 3.0 robi na tyle wstrząsające wrażenie na developerach, że chętnie odkupują ją od Epic Games i stosują we własnych grach. Teraz mamy pewność, że engine stał się częścią development kitów Sony. Program ma chyba najbogatsze na rynku procedury do obróbki cieni oraz wewnętrzny silnik odpowiedzialny za fizykę. Brzmi smacznie – dobrze jest wiedzieć, że nowe gry na PLAYSTATION 3 korzystać będą z zabawki od Epic Games.

A na koniec AGEIA Technologies – firmie tej udało się stworzyć na tyle wydajny i wiarygodny silnik do przeliczania fizyki, że developerzy korzystają z niego równie chętnie, jak z Unreal 3.0. ■ ■

RESIDENT EVIL 5

Piąta część Resident Evil powoli wypływa na powierzchnię – pierwsze screeny z gry pokazano w magazynie (a jakże) Famitsu, natomiast podczas PlayStation Meeting 2005 zaprezentowano krótki trailer gry, która zmierza zarówno na PS3, jak i Xbox 360. Capcom owiał mgłą tajemnicy nowych przeciwników. Poza tym, że raz poruszają się wolnym i chwiejnym krokiem, a innym razem biegną przed siebie jak furiaci, nie wiemy, czy nadal mamy sprawę z zombiakami. Zgadujemy, że będą to najbardziej zaawansowane maszkary, z jakimi mieliśmy dotąd do czynienia. Stylistyka, w jakiej utrzymane są pierwsze zapowiedzi RE5, a więc słoneczne, opuszczone miasteczko z ciasnymi i wąskimi uliczkami kojarzy się z filmem *Black Hawk Down*. Kto wie, czy samolot z głównym bohaterem i jego ekipą nie roztrzaskał się na jego środku. Niemniej – przygotujmy się na więcej słonecznych i żywych (trupów) plansz, niż kiedykolwiek.

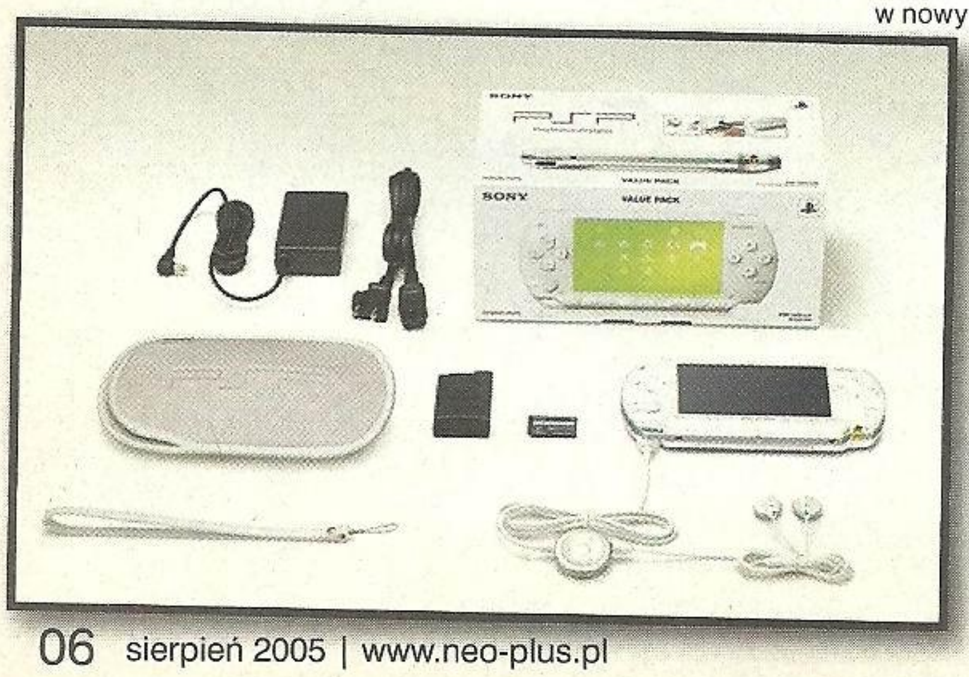
Producentem tej części gry został weteran serii, Jun Takeuchi, a wsparciem jak zawsze służy Shinji Mikami. Przyglądając się głównemu bohaterowi RE5, można słusznie, bądź niesłusznie, pomylić go z Chrisem Redfieldem. Takeuchi podpowiada, że jest to ktoś, kogo dobrze znamy z przeszłości.

Jak wiecie, drużyna pracująca nad kolejnymi częściami RE za każdym razem ulegała przetasowaniu. Resident Evil 5 to powrót ekipy sprawującej pieczę nad oryginalnym RE! Takie informacje zawsze sprzyjają oczekiwaniu na coś dobrego. „Ze wszystkich projektów, które mamy teraz w warsztacie, najwięcej uwagi poświęcamy właśnie Resident Evil 5" – mówi Takeuchi – „z większą ilością informacji wstrzymujemy się jednak do premiery konsol nowej generacji." No dajcie spokój, chcemy wiedzieć...

! PLAYSTATION PORTABLE POJAWI SIĘ W POLSCE PIERWSZEGO WRZEŚNIA 2005 W CENIE 1099 ZŁ. GRY KOSZTOWAĆ BĘDĄ 199 ZŁ.

NOWE BARWY PSP

Znudzeni czarnym? Sony łudziło nas wizjami różnokolorowych PSP od samego początku – pamiętamy białe, srebrne i żółte konsole, a nawet takie w kolorze ciemnego drewna. Pół roku po premierze systemu, Sony uchyliło rąbka tajemnicy odnośnie nowej, białej konsoli, ochrzczonej „Ceramic White". Biała będzie nie tylko konsola, ale także wszystkie przyciski i analogowy kontroler. Konsole w nowym kolorze pojawią się w Japonii 15 września 2005 w cenie 24,800 jenów (około 250 dolarów) i dostępne będą wyłącznie w zestawach Value Pack. Amerykański oddział Sony również przymierza się do wprowadzenia białych PlayBoyów.



CDPROJEKT i ULTIMA

Zapraszają na:

Pierwsze Oficjalne Mistrzostwa Polski

Nagroda główna: Wyjazd na Mistrzostwa Europy PES do Włoch!

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Warszawa, 3 września 2005

Goście specjalni - uczestnicy turnieju:

Peja • DJ Decks • Red • Vienio (Molesta) • Pele (Molesta) • DJ Perez

Dodatkowe informacje i rejestracja zawodników na stronie: www.mistrzostwa.cdprojekt.com - liczba miejsc ograniczona

Patronat medialny: wp.pl gry.wp.pl | neo PLUS www.neo-plus.pl

PlayStation i „playstation" są zarejestrowanymi znakami handlowymi sony computer entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. KONAMI i PRO EVOLUTION SOCCER™ są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub z znakami handlowymi KONAMI CORPORATION. Wszystkie inne prawa autorskie i znaki handlowe należą do ich prawowitych właścicieli i są wykorzystane za licencją.

PlayStation 2 KONAMI

KNIGHTS OF THE TEMPLE 2

► ODWIECZNA WALKA DOBRA ZE ZŁEM

Paul de Raque, Wielki Mistrz Zakonu Templariuszy brał już udział w wielu bitwach między dobrem i złem, ale tym razem stanie do (jak mu powiedziano) ostatecznej walki z siłami piekła. Czemu właśnie on? To pewnie kara za to, że urządzał sobie w poprzedniej części gry krwawe polowania. I za strzelanie z łuku.

Dzielny rycerz podróżować będzie przez królestwa trzynastowiecznej Europy w poszukiwaniu trzech starożytnych artefaktów. W czasie wyprawy trafi do zapomnianego miasta rzymskiego, niebezpiecznych lochów imperium saracenów, odkryje także zapomniane wyspy oraz podwodną fortecę. Oczywiście w międzyczasie pozbawi życia demony atakujące Ziemię w serii efektownych jatek. Zanim jednak Paweł zmierzy się z przeznaczeniem, zanim w ogóle wyruszy na swą krucjatę, będzie mógł dla odmiany zająć się czymś zupełnie innym. Ot, choćby wypełnianiem jednego z osiemnastu zadań pobocznych. Po co ma się spieszyć i powstrzymywać demony przed niszczeniem Ziemi, skoro dzięki swobodnemu szwendaniu może trafić w nowe miejsca, spotkać intrygujących ludzi i zdobyć przydatne w walce przedmioty?

W grze tego kalibru nie zabraknie oczywiście rozwijania postaci oraz interaktywnego systemu dialogów. Co u licha oznacza to drugie? Otóż do dyspozycji gracza oddanych zostanie kilka opcji rozmowy, dzięki którym da się uzyskać bonusowe informacje. Albo kogoś nieźle wkurzyć, jeśli uznamy to za konieczne. Oczywiście w zależności od zachowania i podejmowanych wyborów ujrzymy różne zakończenia. A kiedy już skończymy zabawę w trybie single player, zawsze możemy wbić się w sieć, gdzie pogramy sobie specjalnie przygotowanymi postaciami. Gotowi na krucjatę? Spokojnie, termin nieznany.

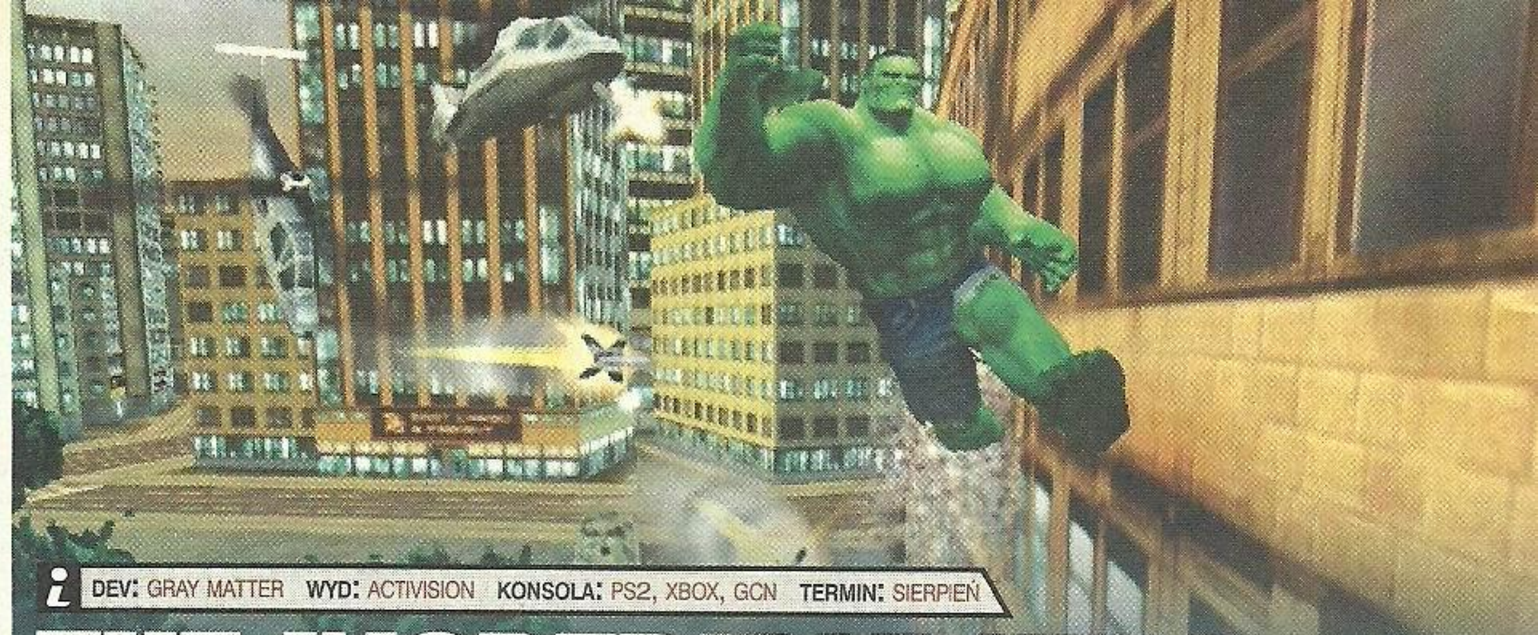
PHANTOM CRASH 2050

► KUROKRAD W MECHU? NIE...

Phantom Crash to alternatywa dla osób kochających filmy o mechach, książki o mechach, opowiadania o mechach i gry o mechach, którym z jakichś powodów Armored Core wydawał się zbyt hardcore'owy i mało przystępny. Cóż, podobnie jak tamta gra, Phantom Crash również stawia na pełną kustomizację. Grzebiąc w warsztacie szybko okaże się, że zmienić można dosłownie każdą część podpiętą pod naszego robota. Samych kombinacji broni, pancerza i innych dodatków ma być ponad milion, a wszystko to znacznie bardziej intuicyjne niż w konkurencyjnym Armored Core. Przynajmniej w zapowiedziach.

Akcja gry przeniesie nas do 2071 roku, a więc do świata, w którym najpopularniejszym sportem są walki robotów-gladiatorów. Pojedynki toczą się w takich miejscach jak futurystyczny Hong Kong, Londyn, Tokio, Kair i Nowy Jork. Oczywiście za wygraną otrzymuje się kasę, którą następnie można spożytkować na lepsze, bardziej wydajne części i inne gadżety. I tak bez przerwy, aż do szczęśliwego finału. Czyli przez pięćdziesiąt godzin, bo podobno tyle zabawy ma zapewnić tryb dla samotnego gracza. Phantom Crash to oczywiście gra akcji, w której wydarzenia obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby. Tytuł ten stanowić ma arcade'owy miks Amored Core i MechAssault. Ogromne roboty poruszać się będą bardzo szybko, tak żeby walki były jak najbardziej emocjonujące i intensywne. Do bitwy zagrzewać nas będzie dziewięćdziesiąt licencjonowanych kawałków muzycznych. Od heavy metalowych, ciężkich brzmień, poprzez rap-rock, aż do klimatów Linkin Park.

Co ciekawe na E3 prezentowano ten sam poziom, który pokazywano już rok wcześniej. Konami niespecjalnie chwali się tą grą, być może dlatego, że wydaje się jakaś nie za piękna. Surowe kolory, przeciętnej jakości tekstury, wszechpanująca mdłość. Ważne, żeby dobrze się grało. Przekonamy się już niedługo.



DEV: GRAY MATTER WYD: ACTIVISION KONSOLA: PS2, XBOX, GCN TERMIN: SIERPIEŃ

THE INCREDIBLE HULK ULTIMATE DESTRUCTION

► FURIA I ZNISZCZENIE W KOLORZE ZIELENI

JUŻ GRALIŚMY

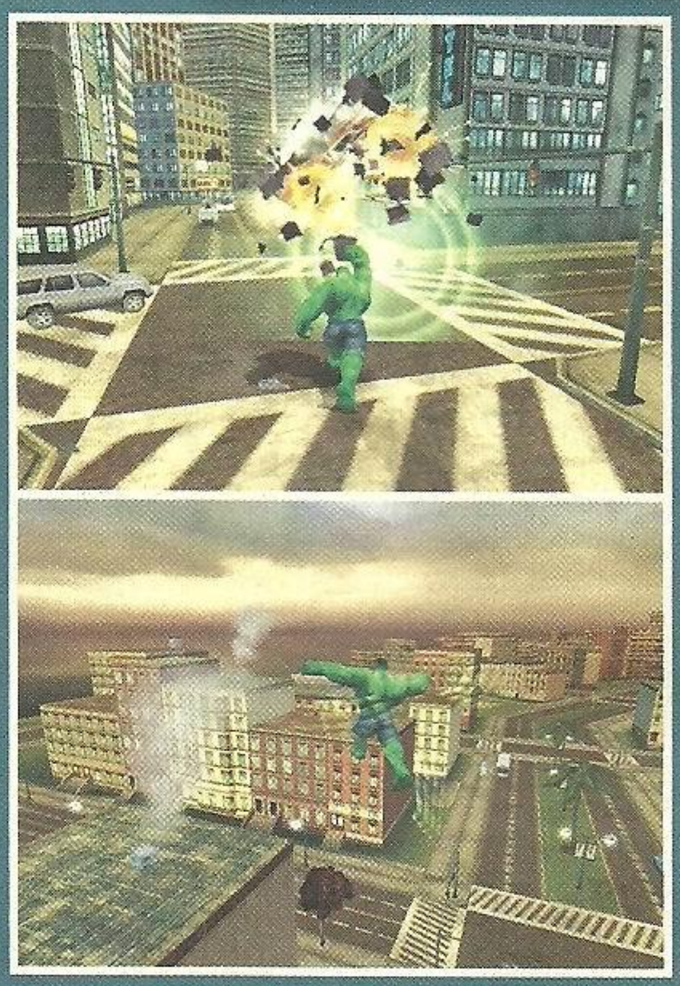
Programiści nie lubią takich jak ja. Zwykłych, szarych przechodniów na ulicach dużych miast, od których kompletnie nic nie zależy. I dlatego ta gra nie będzie o mnie. Raczej o tym, co zdarzyło się pewnego popołudnia, gdy wracałem spacerkiem do domu.

Zielony gigant pojawił się znikąd. Spadł na środek skrzyżowania w towarzystwie wstrząsów, eksplozji i wirujących wszędzie odłamków. Wybuch był potworny, eksplodowała stacja benzynowa, a okolicę natychmiast przykrył dym. Mimo to, rozpoznałem mutanta. To Hulk, ta cholerna ofiara genetycznego eksperymentu. Legendy, komiksy i filmy głoszą, że kiedyś został napromieniowany cząsteczkami Alfa i od tej pory zmienia się w to niezniszczalne, zielone monstrum. Pojawienie się Hulka na środku miasta natychmiast wzbudziło panikę w przechodniach. Również we mnie. W tej samej chwili pojawił się tuzin policyjnych samochodów, czołgi, helikoptery i uzbrojone po zęby mechy. Niecodziennie ludzie mają okazję oglądać takie widowisko. Fakt, niecodziennie Hulk zamienia wielką metropolię w stertę gruzu.

Mimo, iż uciekałem gdzie tylko mogłem, przez cały czas widziałem, do czego zdolny jest Hulk w Ultimate Destruction. Zielony furiat nie miał szacunku dla niczego i nikogo. Kiedy biegł, demolował wszystko, co stanęło mu na drodze. Widziałem, jak przecina zatłoczone skrzyżowanie – eksplodowały samochody, rozpadały się autobusy, ginęli ludzie. Hulk bez problemu nawiązał walkę z wojskiem i policją. Zdaje się, że strzelający do niego funkcjonariusze jedynie go śmieszyli, bo nie zabierali mu zbyt wiele energii. Powiedziałbym, że w ogóle. Czasem zgarniał ich ogromną łapą i ciskał nimi o jakiś budynek, a czasem po prostu spłaszczał ich czymś ciężkim. Na przykład cysterną. Zauważyłem, że Hulk podniesie każdy pojazd – niezależnie, czy jest to zwykłe osobowe auto, czy duży, szkolny autobus. Dla tego potwora po prostu nie było różnicy. Podnosił nawet zwęglone szczątki helikopterów i mechów, a następnie ciskał nimi w kolejne ofiary. Jedyne, czego nie był w stanie ruszyć, to czołgi. Dziwne. Czyżby było to jedyne bezpieczne miejsce dla uciekających przed nim żołnierzy? Widziałem, jak zielona bestia walczy z czołgiem i jak ostatecznie zamienia go w naleśnik, ale nie widziałem, żeby podniosła go do góry. Zastanawiam się, czy w sierpniu będzie jeszcze silniejszy.

Ale na tym nie koniec. Kiedy Hulk trzymał w ręku zwykłe osobowe auto, miał dwie możliwości – cisnąć nim o ziemię, bądź rozerwać na pół, wyrzucić kilka zbędnych elementów i uformować z niego dwie stalowe rękawice. W życiu nie widziałem równie chorego pomysłu. W jednej chwili wracasz nowym Lexusem do domu, a w następnej, jakiś zielony wariat robi sobie z niego stalowe rękawice!

Hulk nie liczy się z nikim, ani niczym. Do wykonania ma ściśle określone zadania i zrobi wszystko, żeby je zrealizować. Sprytnie radził sobie z wystrzelonymi pociskami. Jeśli dobrze wyczuł moment, potrafił złapać lecącą w jego kierunku rakietę i zachować ją na dogodniejszy moment. Mógł odesłać ją z powrotem do adresata lub naprowadzić na wojskowy, policyjny lub cywilny wehikuł. Jeśli Hulk nie miał ochoty bawić się w przechwyty, po prostu łapał wielką cysternę lub autobus, gniótł, ubijał i zamieniał w tarczę. Taka tarcza brała na siebie grad kul, zanim nie rozpadła się od zbyt intensywnego używania.



Gdyby jednak Hulk skazany był wyłącznie na bieganie ulicami miasta, myślę, że policja i wojsko w końcu poradziliby sobie z nim. Tymczasem on, ku zdziwieniu wszystkich, wzbił się wysoko w powietrze i przyczepił do ściany wielkiego wieżowca. Okazało się, że zielone monstrum nie tylko wysoko skacze, ale biega po ścianach z identyczną łatwością, jak Spiderman.

Podczas demolki na ulicach miasta, Hulk naprawdę czuł się bezkarnie. Mógł biec, gdzie chciał, rozwalić to, na co tylko miał ochotę i wleźć na każdy z budynków, jaki znalazł się w zasięgu jego wzroku. Banner nie był niczym ograniczony. Widziałem, co rok temu wyczyniał u nas Spiderman 2 i przyznaję, że Hulk może znacznie więcej. Przez ten krótki moment, strasznie zazdrościłem mu potęgi i umiejętności. Ale tylko przez moment, bo gigantyczne polowanie, jakie urządziły na zielonego diabła służby specjalne, pozwoliły mi zrozumieć, jak niewygodnie musi czuć się ten biedny człowiek.

By poprawić sobie humor Hulk zbiera zielone i żółte pierścienie. Myślę, że to głównie dzięki nim sieje tak wielkie spustoszenie. Zielone pierścienie powodowały, że Hulkowi napełniał się wskaźnik krytycznej masy. Kiedy osiągał kres, wariat odpalał najbardziej dewastujące ciosy, jakie widziałem. Najniebezpieczniejsze wydawało się zagranie, podczas którego Hulk podnosił do góry dwie łapy, ładował je przez moment, po czym wbijał w ziemię z siłą, jakiej nie powstydziłaby się mała głowica atomowa. Ziemia drżała, samochody podlatywały do góry jakby były z kartonu, wojskowe maszyny wybuchały, a ludzie ginęli od samego podmuchu.

Nie byłem wyjątkiem – kiedy Hulk wbił swoje łapy w ziemię, rozmazało mnie wraz ze wszystkimi o ścianę wieżowca. Gasnącym okiem widziałem jeszcze, jak potwór podnosi z ziemi żółte okręgi. W przyszłości posłużą mu jako waluta, dzięki której kupi nowe ciosy, ataki i specjały. Świetnie, ofiar nigdy za dużo. Być może programiści dadzą mi drugą szansę i powrócę do życia w pełnej wersji gry. **Obywatel Matt** ■ ■

TYLKO u Nas - WYSYŁKA G R A T I S ! ! ! *

dotyczy zakupu gier

REnoma

firma wysylkowa

tel. 0 602 32 36 91

czynne codziennie!

7 dni w tygodniu od 9:00 do 19:00

ul. Budowlana 9c/38

05-300 Minsk Mazowiecki

renoma74@wp.pl

najlepsza CENA!

najnowsza KONSOLA sony PSP i GRY dostepne U NAS !

PlayStation 2

PS2	689,-	od 449,-			
JOYPAD	109,-	89,-	MORTAL KOMBAT DECEPTION	199,-	149,-
KARTA PAMIECI SONY	89,-	brak,-	NBA 2005	179,-	119,-
KARTA PAMIECI SONY 2 szt	179,-	brak,-	NBA STREET 3	179,-	149,-
PILOT DVD	99,-	tel.	NEED FOR SPEED UNDER.	79,-	69,-
PILOT DVD SONY	tel.	tel.	NEED FOR SPEED UNDER. 2	179,-	139,-
ACE COMBAT 5	199,-	179,-	NHL 2005	189,-	139,-
BAD BOYS 2	169,-	129,-	ONIMUSHA3	149,-	119,-
BROTHERS IN ARMS	199,-	159,-	PRINS OF PERSIA 2	199,-	149,-
BURNOUT 3	179,-	139,-	PRISONER OF WAR	119,-	89,-
CALL OF DUTY	179,-	149,-	PRO EVOLUTION SOCCER 4	199,-	149,-
CASTLEVANIA	195,-	149,-	RATCHET AND CLANK 3	79,-	69,-
CHAMPION OF NORRATH	199,-	149,-	RESIDENT OUTBREAK	189,-	149,-
CHAOS LEGION	189,-	139,-	SHADOW OF ROME	179,-	149,-
CODE VERONICA X	79,-	69,-	SHELLSHOCK NAM 67	189,-	149,-
COLIN 5	189,-	149,-	SILENT HILL 4	199,-	149,-
COMMANDOS 2	199,-	129,-	SOCOM 2	189,-	139,-
DESERT STORM 2	149,-	119,-	SOUL CALIBUR	139,-	109,-
CONFLICT VIETNAM	179,-	139,-	SPIDER-MAN 2	189,-	139,-
CRASH NITRO	189,-	139,-	SPLINTER CELL	119,-	99,-
CRASH TWINSANITY	189,-	139,-	SPLINTER CELL CHAOS THEORY	179,-	149,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-	SPLINTER CELL PANDORA	129,-	99,-
DEVIL MAY CRY 3	179,-	149,-	SSX 3	149,-	119,-
DIE HARD VENDETTA	199,-	99,-	SUIKODEN 4	199,-	169,-
DRAGON BALL Z 3	179,-	149,-	TEKKEN 4	99,-	69,-
DYNASTY WARIORS 4	199,-	149,-	TEKKEN TAG T.	99,-	69,-
EYE TOY	109,-	99,-	TENCHU	199,-	99,-
FIFA 2050	185,-	149,-	THE HULK	189,-	99,-
FIFA STREET	179,-	139,-	THE MARK OF KRI	179,-	119,-
FIGHT NIGHT 2	189,-	149,-	THE PUNISHER	199,-	149,-
FINAL FANTASY X	99,-	79,-	THE SIMS BUSTIN OUT	189,-	139,-
FINAL FANTASY X2	129,-	99,-	THIS IS FOOTBALL 2005	189,-	139,-
FREEKSTYLE	199,-	99,-	TIMESPLITTERS 3	179,-	139,-
GATEWAY 2	149,-	119,-	TOCA2	189,-	149,-
GHOST RECON 2	199,-	149,-	TOMB RAIDER	149,-	129,-
GOLDEN EYE	169,-	149,-	TONY HAWKS 4	99,-	89,-
GRAN TURISMO 3	79,-	69,-	TONY HOWKS UNDERGRUND	119,-	89,-
GRAN TURISMO 4	199,-	169,-	TONY HOWKS UNDERGRUND 2	189,-	149,-
GTA SAN ANDREAS	199,-	159,-	TRANSFORMERS	199,-	149,-
GTA VICE CITY	129,-	99,-	TRUE CRIME	99,-	69,-
JAK AND DEXTER	99,-	79,-	TWISTED METAL BLACK	119,-	99,-
JAK AND DEXTER 2	99,-	79,-	URBZ:sims in the city	169,-	129,-
JAK AND DEXTER 3	79,-	69,-	VAN HELSING	189,-	139,-
LOTR: THE TWO TOWERS	79,-	69,-	V-RALLY 3	119,-	99,-
RETURN OF THE KING	99,-	69,-	WIPEOUT	109,-	99,-
LOTR: TRZECIA ERA	185,-	139,-	WRC 2	79,-	69,-
MERCENARIES	189,-	149,-	WRC 3	99,-	79,-
METAL GEAR SOLID 3	199,-	149,-	WRC 4	199,-	149,-
METAL GEAR SOLID 2 SUB	129,-	99,-	INNE	tel.	tel.

Xbox

KONSOLA X-BOX	799,-	od 499,-
KARTA PAMIECI ORG.		149,-
PILOT DVD		149,-
007	179,-	139,-
AMPED 2	199,-	149,-
BURNOUT 3	179,-	149,-
COLIN 2005	189,-	149,-
CRASH TWINSANITY	189,-	149,-
CRAZY TAXI 3	199,-	149,-
DEAD OR ALIVE 3	129,-	109,-
DEAD TO RIGHTS	199,-	119,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
DESERT STORM	189,-	119,-
DESERT STORM 2	189,-	149,-
DOOM 3	199,-	169,-
DRIVER 3	179,-	139,-
ENCLAWE	199,-	129,-
FABLE	189,-	149,-
FIFA 2005	179,-	139,-
FIGHT NIGHT 2	179,-	139,-
GOLDEN EY	185,-	139,-
GTA PACK	189,-	149,-
HALO	139,-	119,-
HALO 2	209,-	179,-
HITMAN CONTRACTS	179,-	139,-
LOTR return of the king	79,-	69,-
MANHUNT	99,-	79,-
MATRIX	179,-	119,-
MEDAL OF HONOR RISING	79,-	69,-
METAL GEAR SOLID 2	149,-	119,-
MORTAL KOMBAT DECEPTION	199,-	149,-
MORWIND	199,-	139,-
NBA 2005	199,-	99,-
NHL 2005	159,-	99,-
NINJA GAIDEN	149,-	139,-
PRO EVO 4	199,-	149,-
PROJECT GOTHAM 2	159,-	129,-
SPLINTER CELL	199,-	149,-
SUDEKI	189,-	139,-
THE SIMPSONS	149,-	119,-
THE SIMPSONS HIT & RUN	179,-	139,-
TIMESPLITTERS 2	199,-	139,-
TONY UNDERGRUND 2	179,-	129,-
TOP SPIN	189,-	149,-
TOCA 2	189,-	139,-
UNREAL 2	179,-	149,-
VAN HELSING	179,-	139,-
WORMS 3D	149,-	119,-
INNE	tel.	tel.

GameCube

G-CUBE	499,-	od 349,-
KARTA PAMIECI ORG.		79,-
PAD	115,-	79,-
007 EVERYTHING	159,-	119,-
DEF FIGHT FOR NY	179,-	139,-
ETERNAL DARKNES	149,-	99,-
F ZERO X	189,-	149,-
FIFA 2005	179,-	139,-
FINAL FANTASY	179,-	139,-
LUIGI S MANSION	119,-	99,-
MARIO KART	189,-	139,-
MARIO GOLF	189,-	139,-
MARIO PARTY	189,-	139,-
MARIO PARTY 2	189,-	139,-
MARIO PARTY 5	189,-	139,-
MARIO PARTY 4	189,-	139,-
MARIO PARTY 5	189,-	139,-
MARIO SUNHINE	149,-	99,-
MARIO TENIS	189,-	139,-
MEDAL OF HONOR	79,-	69,-
METAL GEAR SOLID	179,-	139,-
METROID	159,-	129,-
METROID 2	199,-	149,-
MICKY MOUSE	119,-	99,-
PAPER MARIO	179,-	139,-
P.N.03	159,-	119,-
PIKMIN	179,-	139,-
POKEMON COLLOSEUM	179,-	139,-
RED STRIKE	189,-	139,-
RESIDENT EVIL	199,-	149,-
RESIDENT EVIL 4	199,-	149,-
RESIDENT EVIL YERONICA	79,-	69,-
RESIDENT EVIL ZERO	199,-	149,-
SOUL CALIBUR	139,-	109,-
SPIDER MAN	189,-	139,-
SPIDER MAN 2	189,-	139,-
SSX 3	149,-	99,-
STAR FOX	149,-	99,-
STAR WARS	199,-	99,-
TARZAN	119,-	99,-
TALES OF SYMPHONY	199,-	99,-
TONY HAWKS	119,-	99,-
UNIVERSAL STUDIOS	99,-	59,-
VIEWTIFUL JOE	189,-	139,-
WARIO WORLD	189,-	149,-
WAWE RACER	179,-	69,-
ZELDA	189,-	149,-
ZELDA 4 SWORD	189,-	149,-
INNE	tel.	tel.

WYMIANA GIER * SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UZYWANE KONSOLE I GRY * MOZLIWOSC NEGOCJACJI CEN

SSX ON TOUR

► EA BIG WIE, DO CZEGO SŁUŻY ŚNIEG!

Jedna góra, dwanaście stromych tras i dzielna ekipa szaleńców gotowych podjąć każde wyzwanie – bez wątpienia SSX On Tour będzie jednym z czarnych koni tegorocznej zimy.

EA BIG nie byłoby jednak do końca zadowolone, gdyby nowy SSX bezpośrednio kontynuował stare założenia serii. Autorzy chcieli trochę świeżości, w wyniku czego otrzymamy mnóstwo ciekawych elementów. I nie mam tu na myśli jedynie zmienionego tytułu, pozbawionego cyfry. Jedna z większych zmian towarzyszyć będzie kompletnie wymienionej ścieżce dźwiękowej. Zapomnijcie o big-beatowych kawałkach kojarzących się z serią praktycznie od narodzin. W tym roku EA Trax stawia na szybki rock'n'roll, który podobno najlepiej podkreśla klimat szalonych wyścigów. Ciężko dyskutować o słuszności tej decyzji, gdy nie słyszeliśmy jeszcze ani jednego kawałka. W każdym razie, żegnaj N.E.R.D...

Drugą megazasadniczą zmianą będzie dodanie do gry nart! Dokładnie tak. I jeśli myślicie, że narty nie są wdzięcznymi urządzeniami do trzaskania widowiskowych trików, to znaczy, że nie widzieliście jeszcze tych, które zaprojektowało EA BIG! Lecący w powietrzu narciarz zdejmuje deski i macha nimi jak nunchaku. Wszystkim tym trikom oczywiście nadal towarzyszy śliczna kolorowa poświata, a sama gra zasuwa w sześćdziesięciu klatkach animacji na sekundę. Aha, bez obaw. Wyczynowe narty może i mają w sobie mnóstwo świeżości, ale obok nich dostępna będzie również tradycyjna snowboardowa decha. Do wyboru, do koloru.

W poprzednich odsłonach gry, poza wyścigiem, niewiele działo się na samych trasach. Tym razem pocinając po jakiejś szczególnie popularnej trasie zobaczycie również amatorów niezdarnie próbujących swych sił w białym szaleństwie. Świetny pomysł, przynajmniej wiemy, że nie jesteśmy sami na stoku. Oprócz tego silnik graficzny obsłuży również zmienne pory dnia, wahania pogodowe, fajerwerki odpalane wraz z efektownymi trikami i masę innych bajerów, jakich nie może zabraknąć w żadnej grze spod znaku SSX.

Podobnie jak w poprzednich odsłonach gry, na każdą trasę przypadnie kilka odmian turniejów. Na początku będą to oczywiście zwykłe wyścigi, w których należy dotrzeć do mety na pierwszym miejscu, ale wraz z sukcesami odblokujemy również inne konkurencje. A wśród nich – turnieje na rampach, zawody o największą ilość punktów, wyścigi jeden na jednego, itp.

Modernizacje nie ominęły trików. Nie wiemy, czy w SSX On Tour zobaczymy jeszcze Uber triki, ale na pewno przywitamy nowy system Monster trików. Odpalanie megawidowiskowych akrobacji możliwe będzie dopiero po napełnieniu odpowiedniego wskaźnika, co będzie dziecinne proste – wystarczy komplet podstawowych trikulców, podobnie jak w trzech poprzednich odsłonach gry.

EA popracowało tym razem nad jeszcze większym poczuciem szybkości. Prosty zabieg, jakim jest rozmycie otoczenia przy dużej prędkości na pewno i tym razem zda egzamin. Dopełnieniem formalności jest opcja stworzenia własnego zawodnika i przyozdabianie go setkami licencjonowanych gadżetów – kaskami, ochraniaczami, spodniami, kurtkami, goglami, i tak dalej.

Poprawiona grafika, wyciskająca ostatnie soki z konsol obecnej generacji, usprawniona fizyka, wyczynowe narty i ten sam power, który towarzyszy serii od narodzin. Tak bardzo chcemy wystawić tej grze wysoką ocenę. Chcemy, ale jeszcze musimy z tym poczekać... ■ ■

DEV: EA BIG WYD: EA KONSOLA: PS2, XBOX, GAMECUBE, PSP TERMIN: ZIMA

DEV: SCEE WYDAWCA: SONY KONSOLA: PS2 TERMIN: JESIEŃ

EYETOY: KINETIC

► SUPER SIZE MI NIE GROZI!

EyeToy: Kinetic nie będzie jeszcze jedną grą usprawiedliwiającą chęć wygłupów przed kamerą. Oto obszerny, maksymalnie rozbudowany program fitness, którego podstawowym celem jest poprawienie kondycji, sprawności i siły. Bawiłem się bodajże wszystkimi wcześniejszymi wersjami Kinetyka, ale dopiero teraz, kiedy Sony wyposażyło go w wirtualnych trenerów oraz programy treningowe o różnych stopniach zaawansowania, wiem nareszcie, do kogo adresowana będzie ta zabawka.

Za duża pupa? Obwisły brzuch? Zadyszka, po przebiegnięciu kilkunastu metrów? Wierzcie lub nie, ale regularnie bawiąc się EyeToy: Kinetic zaobserwujecie sporą poprawę. Mówię poważnie! Do tej pory głównym problemem Kinetika była zbyt duża przestrzeń potrzebna do zabawy. Aby dobrze współpracować z programem, trzeba było stać na tyle daleko od telewizora, żeby EyeToy obejmował całą sylwetkę. Problem rozwiązano w prosty sposób – do każdego egzemplarza gry dodawana będzie nakładka na soczewkę, dzięki której kamera obejmie znacznie większy obszar. Świetny pomysł – teraz wystarczy już stać dwa metry od cyfrowego oka, aby objęło nas od butów, aż po fryz. Przystępując do zabawy, mamy dwie opcje. Jedną z nich jest osobisty trener, który na dzień dobry sprawdza zegar konsoli, szczegółowo rozpisuje nam kalendarz i obiecuje katować nasze wątłe ciało przez najbliższych dwanaście tygodni! Wskażcie mi drugi taki tytuł na rynku, a uznam, że mój entuzjazm jest przedwczesny! Jeszcze tylko szybkie wypełnienie ankiety (jesteś zasiedziały, czy uprawiasz jakiś sport?), stworzenie profilu z obowiązkowo śmiesznym zdjęciem i oto, co następuje...

Każdego dnia trener wymusi na nas inne ćwiczenia. W poniedziałki ćwiczymy jogę, we wtorki siłę, w środy sprawność, itd. Każdy program treningowy to prosta i maksymalnie uzależniająca gra, w której z reguły należy mocno bić i kopać żółte ruchome obiekty, a omijać te czerwone. Aby prawidłowo wykonywać narzucone przez program ćwiczenia, po prostu trzeba zmusić się do przysiadów, wymachów kończynami, podskoków i agresywnych uderzeń. Kinetic ciągle podlicza punkty za nasze osiągnięcia i w miarę progresu podnosi poziom trudności. Przed rozpoczęciem zabawy ustawiacie sobie dodatkowo muzykę – miło zaskoczyły mnie kawałki house-progresive, przy których aż chce się zabijać. Oprócz nich, jest też hip hop, ambient i rock, a wszystko to świetnie zgrane z rodzajem wykonywanego ćwiczenia. Na tym jednak nie koniec.

Oprócz ćwiczeń narzuconych przez trenera, wbijemy się jeszcze w tryb, gdzie przećwiczyć można dowolnie wskazane partie ciała. Są bicepsy, plecy, klata, łydki, a nawet te miejsca, które panie zawzięcie chronią przed kolorem pomarańczy. Kinetic ma w sobie wszystkie niezbędne elementy przyspieszające puls, a dodatkowo jest szalenie zabawny, bo w końcu zmusza nas do uczestnictwa w grze. A pan trener (lub pani trenerka – to można ustawić w opcjach) prowadzi szczegółowy harmonogram, na którym zaznacza nasze postępy lub lenistwo. Niespecjalnie podbudowała mnie wiadomość, że według trenera walczę nieprzewidywalnie, chaotycznie i on wycenia to na tróję. Ale przynajmniej wiem, co muszę poprawić do momentu, gdy pełna wersja ukaże się wreszcie na rynku. Wrzesień już niebawem, zacznijcie rozgrzewkę! **Matt** ■ ■

NEWSFLASH

BYLE JAK NAJPÓŹNIEJ...
Zła passa Eidosa trwa. W pierwszej połowie tego roku firma zanotowała stratę w wysokości 26,5 mln funtów. W parze z nienajlepszymi wieściami finansowymi, idą również obsunięcia najważniejszych premier. Zarówno Hitman: Blood Money, jak i Tomb Raider: Legends nie pojawią się wcześniej, niż pod koniec roku finansowego firmy, czyli 31 marca 2006. Eidos oświadcza jednak, że opóźnienia spowodowane są chęcią jak najlepszego dopracowania kluczowych dla wydawcy gier.

TURBOLANSER 360
Wyścig o miano najchłodniejszego zioma w internecie trwa. Na prowadzenie wysuwa się szesnastoletni Amerykanin, który sfilmował się w trakcie grania na Xbox 360. Grania, to może za dużo powiedziane – jedyne, co widzimy na zdjęciach, to ekran tytułowy nowego X360 oraz screen z Halo 2. Przyciśnięty młodzik przyznał, że jego ojciec jest jednym z testerów Microsoftu, więc z dostępem do konsoli nie było problemu, choć gier na X360 nie zdobył. Opublikowane w internecie zdjęcia są oczywiście idealnym prezentem dla taty naszego młodzieńca, ale przynajmniej wiemy już, że X360 jest prawie gotowy do startu.

SOHO BONDI
Brendan McNamara to były pracownik Team Soho i szef stojący za grą The Getaway. McNamara jest także założycielem nowego zespołu developerskiego Team Bondi, w który od momentu powstania zatrudnił już 44 pracowników. Nowa firma od dłuższego czasu pracuje nad projektem, który zmierza na PlayStation 3. Tytuł gry to L.A. Noire i będzie to kryminalny thriller. Nic więcej nie wiadomo. Team Bondi ma ekskluzywną umowę z Sony na jeszcze dwa tytuły na PS3. Wiadomo też, że Team Soho dłubie Getaway na PS3 i PSP.

XBOX · NINTENDO GAMECUBE · PlayStation 2 · PSP · GAME BOY ADVANCE · NINTENDO DS

Chmielna 98 (1piętro)
00-801 Warszawa
tel. 620-91-92
0 501 19 66 94

Syrokomli 14 (1piętro)
03-335 Warszawa
tel. 814-27-66
0 501 70 79 19

czynne
pon-pt 10-19
sobota 10-17

ROK ZAŁOŻENIA 1995
ŚWIAT GIER
www.swiat-gier.com

SERWIS · WYMIANA · SKUP · WYSYŁKA 24H · RATY · REGENERACJA CD/DVD · KONSOLE · GRY · AKCESORIA

LETNIE PROMOCJE SPRAWDŹ* CO MAMY!

CO TYDZIEŃ NOWOŚCI! ZAPYTAJ! ZADZWOŃ

PLAYSTTAION 2 SLIM
629zł

PLAYSTTAION 2 SLIM SILVER
649zł

PS 2 SLIM + SWAP MAGIC
699zł

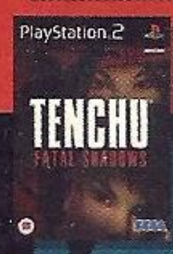
PS 2 SLIM + DUALSHOCK 2
699zł

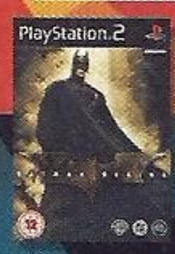
PS2 + MEMORY CARD 8MB
699zł

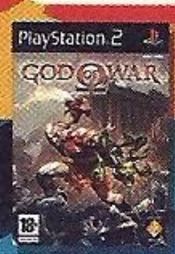
PLAYSTTAION 2 + GRA
779zł

PS 2 SLIM + EYETOY PLAY 2
729zł

PS 2 SLIM + PODSTAWKA
649zł





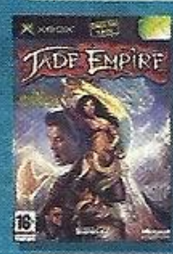


XBOX + CHIP EVOX
749zł

XBOX + CHIP EVOX + DYSK 80GB
949zł

XBOX + JOYPAD
749zł

XBOX + GRA
799zł



GAMECUBE + GRA
519zł

PLAYSTATION PORTABLE (PSP)
1149zł

PLAYSTATION PORTABLE + GRA
1329zł

GAMEBOY ADVANCE SP GOLD
369zł

GAMEBOY ADVANCE SP + GRA
469zł

NINTENDO DS
589zł

NINTENDO DS + GRA
699zł

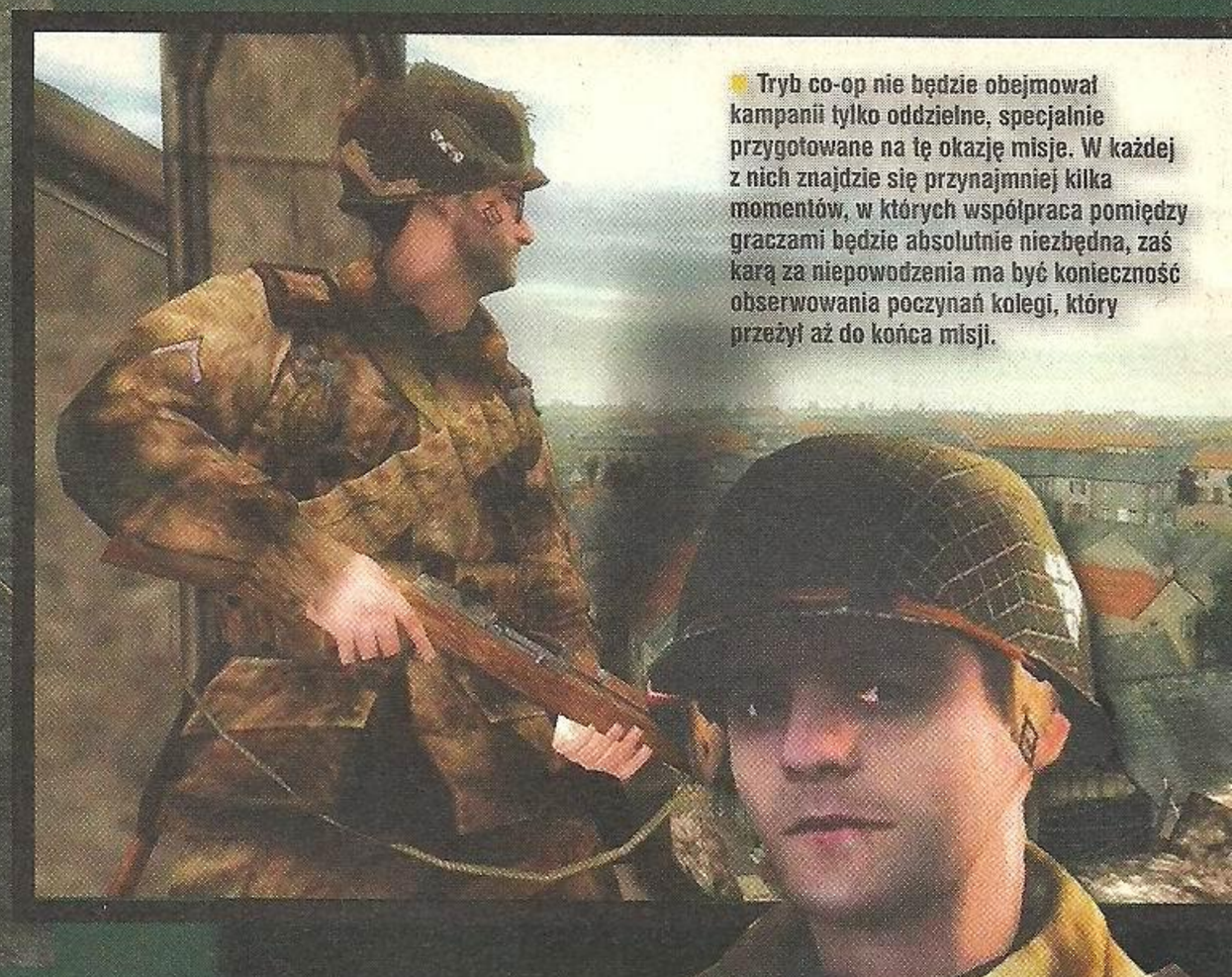
WYBRANE ZESTAWY PROMOCYJNE TANIEJ NAWET DO 30%

"UŚMIECH" NIESPODZIANKA NA HASŁO!

GRY JUŻ OD 30 ZETA!

PEŁNA OFERTA NA STRONIE WWW ORAZ POD TELEFONAMI

* OFERTA WAŻNA DO WYCZERPANIA ZAPASÓW



Tryb co-op nie będzie obejmował kampanii tylko oddzielne, specjalnie przygotowane na tę okazję misje. W każdej z nich znajdzie się przynajmniej kilka momentów, w których współpraca pomiędzy graczami będzie absolutnie niezbędna, zaś karą za niepowodzenia ma być konieczność obserwowania poczynań kolegi, który przeżył aż do końca misji.

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

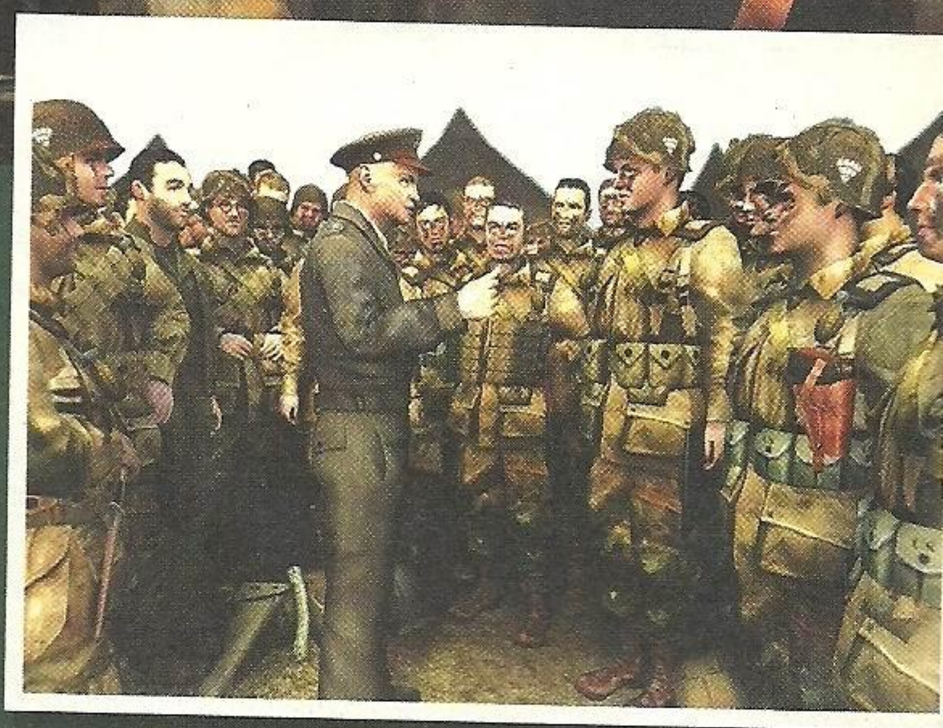
► TOWARZYSZE BRONI: ZDOBYTE KRWAWICĄ

Nie potrzeba było umiejętności Nostradamusa czy innego jasnowidza, by już dawno domyśleć się, że tak dobra gra, jak Brothers in Arms: Road to Hill 30 szybko doczeka się mission packu lub drugiej części. Na nasze szczęście developerzy stwierdzili, że nie ma sensu bawić się z rozszerzeniami i od razu przystąpili do prac na sequelem jednego z najbardziej fachowych taktycznych shooterów fpp tego roku. Ha, nawet lepiej – chłopaki z Gearbox Software z Randym Pitchfordem na czele pracę nad Brothers in Arms: Earned in Blood zaczęli jeszcze przed ukazaniem się pierwszej części gry! Co nas bardzo, ale to bardzo cieszy, bo nie mamy ochoty jakoś obłędnie długo czekać na rozwinięcie wątków przedstawionych w Road to Hill 30 – już chcemy wziąć w ręce wysłużony karabin, wrzucić kilka granatów do chlebaka i ruszyć na wojenkę. A raczej wojnę pełną gębą. Pełną krwi.

Brothers in Arms: Earned in Blood kontynuuje ofensywę aliantów podczas lądowania w Normandii, ba – gra zaczyna się dokładnie w tym samym miejscu, w którym skończyła się nasza ciężka droga na Wzgórze #30, czyli zaraz po wyzwoleniu miasteczka Carentan. Siły alianckie wdzierają się coraz dalej, ale to nie znaczy, że nie znajdzie się coś do roboty dla spadochroniarzy ze 101 dywizji powietrzno-desantowej. Tym razem nie wcielimy się jednak w naszego dobrego znajomego sierżanta Matta Bakera, tylko w jednego z członków jego oddziału z pierwszej części – niejakiego Joe 'Red' Hartsocka, który w Road to Hill 30 był tylko dowódcą drużyny, ale teraz sam awansował do stopnia sierżanta. Jak mówi Randy Pitchford – „Gdy zaczęliśmy pracę nad drugą częścią pomyśleliśmy – a może głównym bohaterem uczynimy Hartsocka? Przecież jest fachowym kolesiem, porywczym i ambitnym, a poza tym zawsze były spięcia pomiędzy nim i Bakerem. Pomyśleliśmy, że fajnie byłoby rozwinąć tę postać i jednocześnie spojrzeć na spory pomiędzy tymi dwoma świetnymi żołnierzami od tej drugiej strony."

Wraz ze zmianą bohatera, zmianie ulegnie także otoczenie, w którym toczyć się będzie gros starć – w pierwszej części stosunkowo mało było walki w mieście, a większość potyczek rozgrywała się na otwartym terenie wokół plaż Normandii. Niby-otwartym, a w większości jednak sztucznie ograniczonym tak zwanymi „naturalnymi" przeszkodami. W stylu lasu, płotu lub kilku krzaków. Sprawiało to nieco sztucznie wrażenie, więc tym razem zdecydowanie więcej będzie starć ulicznych. Co nas osobiście cieszy, bo walki w mieście, gdzie za każdym rogiem może kryć się przeciwnik, a w każdym oknie snajper, są o wiele bardziej emocjonujące niż ganianie się z hitlerowcami w labiryncie żywopłotów. Kuloodpornych na dokładkę. Z drugiej zaś strony – o wiele naturalniej wygląda rumowisko, przez które nie da się przejść, niż rozmieszczone w strategicznych miejscach krzaki.

„GDY ZACZĘLIŚMY PRACĘ NAD DRUGĄ CZĘŚCIĄ POMYŚLELIŚMY – A MOŻE GŁÓWNYM BOHATEREM UCZYNIMY HARTSOCKA? PRZECIEŻ JEST FACHOWYM KOLESIEM, PORYWCZYM I AMBITNYM, A POZA TYM ZAWSZE BYŁY SPIĘCIA POMIĘDZY NIM I BAKEREM."
– RANDY PITCHFORD, GEARBOX



Zespół Gearbox obiecuje też, że każdy z dwudziestu poziomów (czyli tylu samych, co w Road to Hill 30), będzie o mniej więcej pięćdziesiąt procent większy niż w pierwszej części. Na dokładkę walki uliczne będą wymagały zupełnie innego podejścia taktycznego niż boje na otwartej przestrzeni. Zapewne więcej będzie starć w bezpośrednim kontakcie, gdy nagle wpadniemy na wroga zaczajonego gdzieś w pomieszczeniach przeszukiwanego budynku. Ale w mieście liczy się zasada – kto ma przewagę wysokości, ten ma przewagę w walce. Na szczęście taką przewagę wcale nie będzie łatwo osiągnąć, bo chłopaki z Gearbox ciężko pracowali nad usprawnieniem sztucznej inteligencji przeciwników, którzy tym razem będą kombinować tak, by na przykład nie dać się obejść z flanki, a przy okazji będą się starali wcielić w życie własną taktykę. No i podobno będą spontanicznie i kreatywnie reagować na wydarzenia, choć to akurat programiści ostatnio dość często obiecują.

W każdym razie spodziewamy się dużej zmiany w zachowaniu przeciwników, którzy w Earned in Blood nie powinni wykonywać skryptowanych akcji typu – „Wróg wyskoczy zza tego drzewa, jak zabijesz jego kumpla schowanego w krzakach i zrobisz kilka kroków w jego stronę." Dzięki temu być może nie będą się wiecznie nabierać na taktykę ZWZFZ – „zlokalizuj wroga, zajdź z flanki, zabij". Same poziomy oprócz tego, że będą większe, mają być też bardziej „otwarte", co znaczy, że do jednego celu będzie prowadzić więcej niż ta jedyna i słuszna droga przewidziana przez programistów. To powinno znacznie urozmaicić rozgrywkę i zmusić graczy do kombinowania.

W Brothers in Arms: Earned in Blood znajdzie się też tryb co-op dla dwóch graczy, co powinno ucieszyć wszystkich tych, u których non-stop przesiadują kumple złaknieni elektronicznej rozrywki oraz szczęśliwych posiadaczy młodszych braci jęczących, że też chcą pograć. Także, jako faszyści. A tak, twórcy przewidzieli, że mroczna strona natury z pewnością wzbudzi w graczach chęć wcielenia się w szkopów. Randy Pitchford mówi tak: „Chcieliśmy oddać inny charakter trybu co-op w Earned in Blood. W większości gier tryby multi polegają na rywalizacji i beztroskiej zabawie, tu wszystko opiera się na pracy zespołowej, która powoduje rozmaite napięcia. Pomysł jest taki, by sprawdzić jak daleko gracze będą wstanie dojść razem bez ani jednego zgonu. Mamy to nawet zamiar zamieścić w sieci." Trzeba przyznać, że to całkiem fachowy pomysł i raczej rzadko spotykany w drugowojennych grach fpp.

Brothers in Arms: Earned in Blood zapowiada się naprawdę smakowicie – będzie dużo strzelania, sporo kombinowania, dojdą nowe bronie oraz efekt shellshock, czyli wstrząsu spowodowanego bliską eksplozją – w zależności od odległości zostaniemy ogłuszeni, będzie nam dzwonić w uszach, obraz zacznie się rozmywać, a koordynacja ruchowa zostanie zaburzona. shellshock zawsze jest fajnym patentem i chętnie zobaczymy, czy programistom z Gearbox udało się go nieco urozmaicić. Czekamy na to i na całą grę, która najprawdopodobniej będzie jeszcze lepsza niż część pierwsza. A to naprawdę nie byle co. ■■

DEV: GEARBOX **WYD:** UBISOFT **PLATFORMA:** PS2, XBOX, PC **TERMIN:** ZIMA

PLAYSTATION2 XBOX GAMECUBE GAMEBOY ADVANCE NINTENDO DS

KONSOLE GRY AKCESORIA / SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS / REGENERACJA CD

WAKACYJNY KONKURS MADGAMES!!

Złóż zamówienie za min. 50zł i prześlij nam jakieś śmieszne, wakacyjne zdjęcie związane z konsolami, a weźmiesz udział w losowaniu jednego z trzech **DOWOLNIE WYBRANYCH MEGAHITÓW!!***

* szczegóły konkursu na stronie www

PES 3
159,-

GTA:SA
159,-

JAK 3
79,-

GRAN TURISMO 4
159,-

SPLINTER CELL: PT
159,-

MGS 3
159,-

GRY DS
149,-

GOD OF WAR
179,-

DEVIL MAY CRY 3
149,-

TEKKEN 5
159,-

MOH: EUROPEAN ASSAULT
169,-

JUICED
179,-

FORZA MOTORSPORT
179,-

CONKER: LIVE & RELOADED
189,-

DESTROY ALL HUMANS
179,-

> WSZYSTKIE NOWOŚCI PS2 XBOX GCN OD 149 ZŁ DO 199 ZŁ > TANIE GRY OD 29 ZŁ DO 49 ZŁ > CO TYDZIEŃ NOWOŚCI, ZADZWOŃ ZAPYTAJ!!

EXTRA CENY KONSOL - PS2 od 399,- / XBOX od 449-, / GCN od 319,- / GBA od 199,- / NDS od 549,-

MAD GAMES
COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

budynek klubu ZIELONA GĘS / metro POLE MOKOTOWSKIE / CZYNNE PON. PT. 11-19 SOB.10-14 / www.madgames.pl/

AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 / 02-555 WARSZAWA TEL./FAX (022) 498 99 93, 825 54 40 / KOM. 503 624 692

DEV: CRITERION WYD: EA KONSOLA: PS2, XBOX TERMIN: WRZESIEŃ

BURNOUT REVENGE

▶ IDEAŁ ZAWSZE MOŻNA POPRAWIĆ, TRZEBA TYLKO WIEDZIEĆ JAK!

Criterion doskonale wie, że Burnout to jedna z najgorętszych licencji na świecie, co dobitnie potwierdziły wyniki sprzedaży trzeciej części gry. Ogromną popularność Burnout 3 zyskał przede wszystkim w USA, gdzie zebrał tonę nagród i odznaczeń, między innymi za najlepsze podejście do tematyki wyścigów, za grafikę, silnik – no po prostu za wszystko. Ciężkie zadanie czekało Criterion, wraz z zapowiedzią kolejnej części Burnouta. I ponownie – autorzy nie chcą ulepszać raz sprawdzonych formuł, a zamiast tego – iść o krok dalej i wymyślić nowe. Odpowiedź na pytanie: „czy nie za wcześnie na nowego Burnouta?", jest prosta. Nie jest za wcześnie. Alex Ward, główny producent gry, zaznacza, że Burnout Revenge od zawsze planowany był jako mocny tytuł na rok 2005. Criterion nie pracuje obecnie nad żadną grą na PlayStation 3, ani Xboxa 360, a wszystkie programistyczne siły skupia wokół PlayStation 2, a więc platformy, którą zamierza rozpracować na atomy. „Z tą konsolą można zrobić jeszcze wiele dobrego." – mówi Ward – „Wystarczy się po prostu wyspecjalizować. Po tym, jak ludzie powiedzieli nam, że Burnouta nie da się już zrobić lepiej, wiedzieliśmy, jaki jest nasz kolejny cel. Uczynić go jeszcze lepszym oczywiście!"

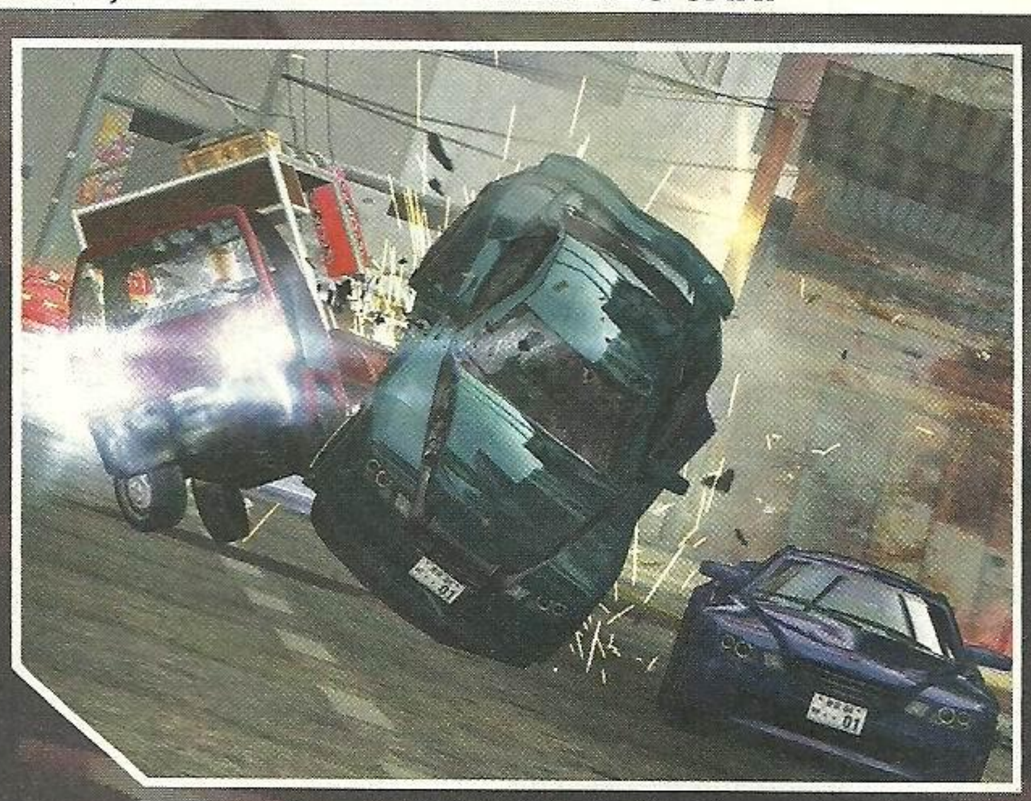
POWITAJCIE ZMIANY

Zmianie ulegnie przede wszystkim wygląd. „Poprzednie edycje Burnouta kojarzyły mi się z czymś lekkim, rysunkowym, niemal komiksowym." – wyznaje Matt Webster, producent gry. I fakt, czyste niebo, teatralnie uporządkowane scenerie, malownicze budynki – ta lekkość wykonania dobitnie kojarzyła się wszystkim z szalonymi wyścigami arcade, jakimi od niepamiętnych czasów zasypywała nas SEGA. Zmianie uległo przede wszystkim światło i paleta barw. Styl nowego Burnouta jest ciemny i ziarnisty, bardzo odległy od tego, do którego byliśmy dotąd przyzwyczajeni. „Jeśli Burnout 3 nazwiemy Powrotem Jedi, to Burnout Revenge będzie Imperium Kontratakuje." – dodaje Alex Ward. Zachmurzone niebo, ciemniejsze kolory, dużo cienia, a do tego obdrapane magazyny na poboczach, ściany ozdobione graffiti, para unosząca się ze studzienek, skrzynie, pudła, śmieci w ciasnych alejkach i wszechobecne cienie przynajmniej dadzą nam złudzenie, że bawimy się zupełnie nowym tytułem.

Ale na tym nie koniec zmian. Tym razem ekipa Criterion postanowiła nadać wszystkim lokacjom ich oryginalne nazwy. Nie jest tajemnicą, że trasy są odbiciem ich rzeczywistych odpowiedników. Matt Webster nazywa rzeczy po imieniu – „za każdym razem, kiedy przeglądaliśmy projekty poszczególnych lokacji, pytaliśmy się wzajemnie, czy dane miejsce ma w sobie moc Burnouta. I gdyby nie odpowiednie retusze oraz masa usprawnień, żadna lokacja na świecie nie nadawałaby się do naszej gry. Wszędzie jest po prostu za bardzo bezpiecznie." Burnout Revenge to gra o ogromnym potencjale zniszczenia, więc grupa artystów zadbała o to, aby każde z zapożyczonych miejsc uczynić możliwie jak najbardziej niebezpiecznym i zabójczym.

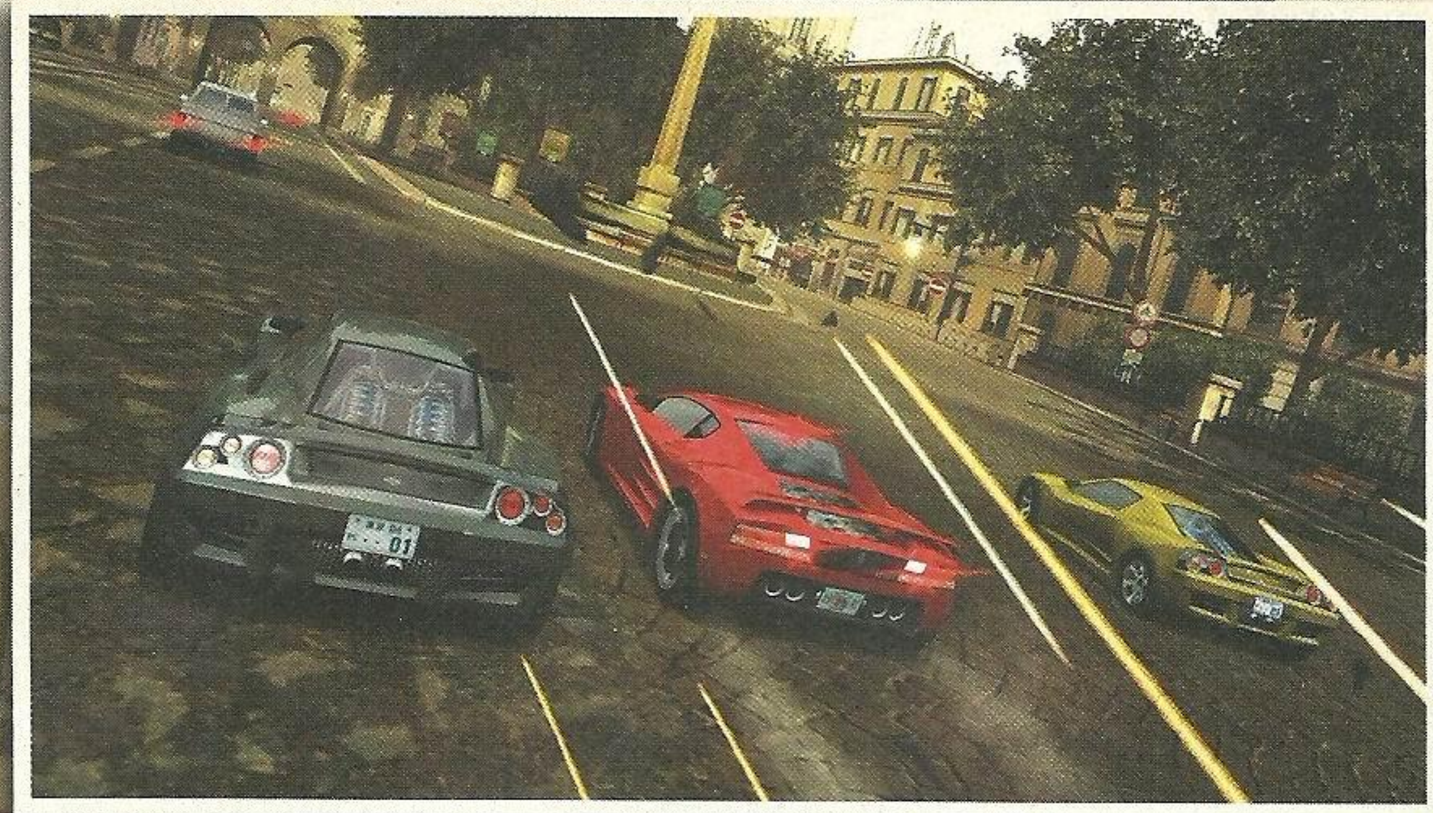
Trzecią i najtrudniejszą do wprowadzenia zmianą jest zmuszenie graczy do jeszcze większej agresji i toczenia ostrzejszych walk na drodze. W tym przypadku należało oczywiście przemodelować trasy – dostawić więcej przeszkód, ciasnych alejek i zdradliwych zwężeń. Jednym słowem – zmotywować zawodników, aby walczyli, obijali się i spychali na wszelkie możliwe przeszkody. „Tryb Road Rage został wymyślony i dodany do trzeciego Burnouta w ostatniej chwili, praktycznie w momencie, gdy wszystkie trasy były już ostatecznie zaprojektowane." – mówi Webster – „Problem tkwił w tym, że trasy projektowaliśmy raczej pod tradycyjny wyścig, a nie walkę o Takedowny." Efekt? Szerokie i otwarte trasy nie są tym, co budzi w zawodnikach szał zabijania i dlatego walka w poprzedniej części nie toczyła się tak często, jak pierwotnie życzyli sobie tego autorzy. Tym razem będzie inaczej, choćby z tego względu, że skupiono się na wąziuteńkich alejkach, gdzie każda stłuczka może zakończyć się potężnym karambolem. „Kiedy gnałem trasą Vineyard, nie zauważyłem ani jednego miejsca, o które chciałbym rozwalić przeciwnika." – mówi o trzecim Burnoucie Alex Ward – „Natomiast kiedy wyjechałem na trasę Downtown, od razu wiedziałem, że będę walczył".

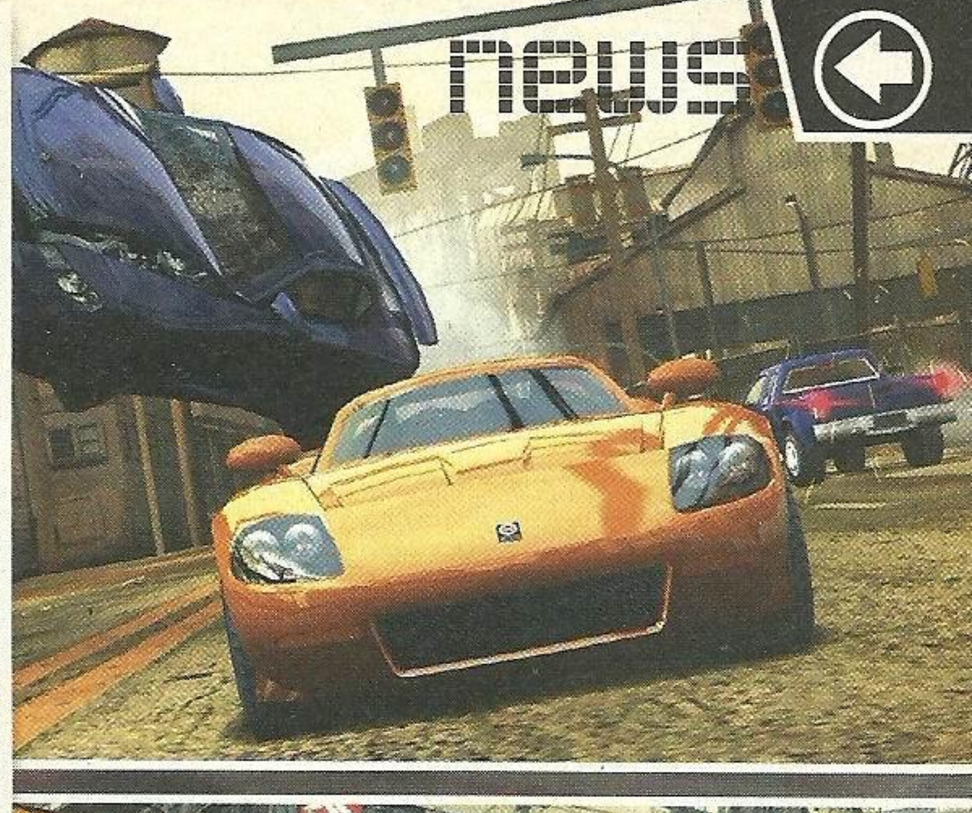
W Burnout Revenge, oprócz tego, że pojawi się więcej przeszkód i twardego żelastwa, trasy dodat-



„JEŚLI BURNOUT 3 NAZWIEMY POWROTEM JEDI, TO BURNOUT REVENGE BĘDZIE IMPERIUM KONTRATAKUJE"

— ALEX WARD, CRITERION





uczestników ruchu. Aby jeszcze bardziej zintensyfikować straty, Criterion umożliwi nam rozwalanie samochodów, które nie biorą udziału w wyścigu. Pamiętacie frustrację, która pojawiała się wraz z przydzwonieniem w cywilne auto? Koniec z tym. Podrzędne fury można odtąd swobodnie demolować, ale tylko pod warunkiem, że jadą w tym samym kierunku co my. Jednym z ostatnich sposobów na urozmaicenie zniszczeń jest poprawiony Crashbreaker. Aby z niego skorzystać, nie trzeba czekać, aż przeciwnicy zdemolują nam auto. W Burnout Revenge można odpalić ten specjał wcześniej, nawet podczas wyścigu. Wszystko zależy od wskaźnika, który napełnia się wraz z kolejnymi kolizjami. Agresja to pierwsze, drugie i trzecie imię tej gry.

PRZECHWAŁKI W PRAKTYCE

„W Burnout Revenge osiągnęliśmy poziom, którego seria Gran Turismo nigdy nie osiągnie. Nasza gra to cios skierowany przede wszystkim w te wyścigi, w których stłuczki kończą się niczym. Uderzasz w samochód przeciwnika, odbijasz się od niego, nic się nie dzieje i czujesz się cholernie rozczarowany." – mówi Webster. Cóż, poza silnym kompleksem na punkcie Gran Turismo, twórca ma dużo racji.

Revenge to przede wszystkim zatrzęsienie skrzyżowań – o ile w poprzednim Burnoucie było ich łącznie około setki, tak tym razem ta liczba zostanie przebita kilkukrotnie! Ale zmian jest więcej. Criterion rezygnuje z ikon, które mnożyły punktację przez co trudniej będzie zapracować na ostateczny wynik. Pozostaną jednak symbole crashbreakera, a siła ich eksplozji zależeć będzie od wielkości boosta, jaką uda się wcześniej zgromadzić. Jeśli zbierzecie crashbreakera przy pełnym boosście, okolica zamieni się w poligon nuklearny. Istnieje również szansa, że pojawi się kilka odmian crashbreakera, ale na ten temat producenci milczą jak zaklęci.

Burnout 3 cierpiał na dwa poważne problemy związane z Crash Mode. Sprawa rozbijała się o długie czasy dogrywania tras i brak kontroli nad kamerą po tym, jak auto szybowało po eksplozji. Zarzuty nie przeszły obojętnie obok uszu twórców i kłopoty zostały sprawnie wyeliminowane. Tym razem, kiedy konsola wgra skrzyżowanie, można je odtąd restartować dowolną ilość razy, a napis „Loading" nigdy się już nie pojawi. Po drugie – kiedy odpalony zostanie Crashbreaker, można od tej pory dowolnie kontrolować kamerę. Dzięki temu dokładnie widać, dokąd leci auto. Crash Mode to także specjalnie zaprojektowane poziomy (nie tak, jak w Burnout 3), a nawet samochody! „Crash Mode będzie na tyle wielki i rozbudowany, że stanowić może zupełnie oddzielną grę." – mówi Alex Ward – „O czymś takim marzyliśmy już od czasów Burnout 2!"

W BURNOUT REVENGE DOSZLIŚMY DO POZIOMU, KTÓREGO SERIA GRAN TURISMO NIGDY NIE OSIĄGNIE.

— MATT WEBSTER, CRITERION

CO DALEJ?

Matt Webster wyraźnie wskazuje, w jakim kierunku zmierza Criterion i co jego ekipa pragnie osiągnąć za trzy, a najdalej cztery lata. „Jestem zachwycony karambolem w *Bad Boys 2*. Są eksplozje, omijanie płonących wraków, akcja, jazda pod prąd, pryskające na wszystkie strony szkło, gnieciona blacha. Właśnie do tego zmierzamy." Alex Ward dodaje – „Chcemy też, aby to filmy podpatrywały nasze pomysły, a nie na odwrót. Burnout ma jeden cel – podobać się każdemu, niekoniecznie fanowi rozwałki na szosie. Jeśli myślisz o najlepszym wyścigu samochodowym i szybkiej akcji myślisz o naszej grze. Nie ma innego wyjścia!"

Nie da się ukryć, że Burnout Revenge był jedną z najefektowniej prezentujących się gier tegorocznego E3 i z powodzeniem zajmie miejsce wyjeżdżonej na wszystkie sposoby trójki. Gotowi? ■ ■

Kiedy blacha pęka...

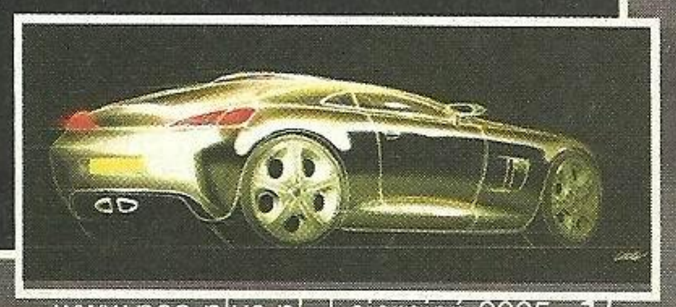
Gnieciony i maltretowany metal, syczące iskry, głucho pękające szyby i miażdżone karoserie – bez tych odgłosów nie istniałby żaden Burnout. Jak dokładnie powstawały dźwięki do gry? W przypadku Burnout potrzebne były ciężkie instrumenty, w tym dźwig, kilka starych samochodów i dobry sprzęt do rejestrowania dźwięku. Dzień pracy Criterion wyglądał bestialsko – rozwalanie młotami szyb, wbijanie wielkich toporów w karoserię, zrzucanie jednego samochodu na drugi – no spocić się można. Były też niekonwencjonalne metody, na przykład zamówienie suchego lodu, aby nagrać odgłos rozsypujących się po asfalcie iskier. W przypadku Burnout Revenge ekipa idzie jeszcze dalej. Okazało się, że wrzask leoparda podniesiony o kilka tonów może brzmieć jak przytarcie jednego samochodu o drugi. Dużo zapożyczono też ze świata filmu – na przykład tradycyjną muzyczkę towarzyszącą horrorom, która ostrzeże Was przed zbliżającym się crashem. Jakkolwiek dziwnie brzmiałyby te wszystkie metody, musicie przyznać, że efekt końcowy zawsze był piorunujący. I stawiamy diamenty przeciw orzechom, że tym razem będzie nie inaczej.

kowo będą się zwężać, więc kiedy zacznie brakować miejsca, po prostu trzeba będzie przydzwonić w wehikuł przeciwnika. Oprócz zwężeń pojawią się także skróty oraz rampy i skocznie. O tak, koniec z jednopoziomowymi trasami – wyścig toczyć się będzie na wielu płaszczyznach. Przykład? Pierwszy etap w Detroit zaczyna się na... dachu budynku. Otwierają się możliwości – spaść z dachu i kontynuować wyścig ulicami miasta; wybić się z rampy i przeskoczyć na drugi budynek lub użyć crashbreakera, aby zwalić samochody konkurentów na ulicę. Moc!

Intensyfikacja jatki w czwartym Burnoucie nastąpi także poprzez zwiększenie liczby pojazdów gnających po trasach. Ciężko powiedzieć, ile wehikułów ostatecznie wystartuje w jednym wyścigu, ale mamy zapewnienie, że będzie ich znacznie więcej, niż w Burnout 3. Zmiany dotknęły również zwykłych

Licencja na niszczenie

Criterion nigdy nie używał w serii Burnout licencjonowanych samochodów. Z prostej przyczyny – producenci aut uparcie nie życzą sobie, aby jakaś gra pokazywała, jak łatwo niszczą się ich samochody. W przeszłości programiści radzili sobie w ten sposób, że brali na warsztat modele istniejących na rynku samochodów, a następnie zmieniali je tak, by licencja nie mogła już prawnie objąć takiego projektu. „Koniec z takimi praktykami." – mówi Webster – „Nie chcemy, żeby nasze samochody rozpatrywano w kategoriach braku licencji. Burnout musi mieć swoje samochody, swoją własność, mieć indywidualne projekty." Wraz z Burnout Revenge spróbowano zatem innego podejścia. Criterion zatrudnił dwóch projektantów – Lee Waltona i Dana Walkera. Lee Walton od pięciu lat projektuje samochody do gier video, a obecnie pracuje również jako jeden z designerów Peugeota. Natomiast mr. Walker zawodowe życie spędził jako projektant Jaguara, Forda i Nissana. To on zaprojektował nowego Batmobila i to właśnie jemu powierzono projekty broni do filmu *Doom*. Ta dwójka opracowała zupełnie nową paletę pojazdów do Burnout Revenge. Wśród nich znajdą się muscle cary, terenówki, a nawet specjalnie zaprojektowane pod Crash Mode pojazdy. Niestety, Burnout nigdy nie pozwoli nam tuningować pojazdów. „Zmieni się za to sposób, w jaki rozpadają się nasze wehikuły." – mówi Hamish Young, nadzorujący prace na fizyką gry. „Podwojona została liczba elementów, które wypadają z aut podczas stłuczek, zaś same samochody będą cięższe i poskładane z większej liczby interaktywnych elementów, które można wgnieść, rozwalić, bądź odczepić. Dynamiczny tuning wizualny zapewniony."



SPARTAN: TOTAL WARRIOR

► PRODUCENCI GRY W KRZYŻOWYM OGNIU PYTAŃ

Spartan jest coraz bliżej. Dwa miesiące temu czytaliście obszerną zapowiedź gry, teraz zaś udało nam się przeprowadzić wywiad z Darrenem Williamsem, jedną z kluczowych osób sprawujących pieczę nad projektem. Czwartego lipca w warszawskim Silver Screenie odbyła się zamknięta prezentacja Spartan: Total Warrior, na którą przybyli sami twórcy. A co!

Matt: Dużo mówi się o samej grze, niewiele jednak o jej głównym bohaterze. Kim jest Spartan? Czy wiemy o nim coś więcej ponadto, że jest jednym z wielu żołnierzy Sparty walczących z rzymskimi oddziałami?
Darren Williams: Cóż, wydaje mi się, że najfajniejszą rzeczą związaną z tytułowym Spartanem jest jego tajemniczość. Bohater gry jest nim tylko z nazwy – tak naprawdę nie mamy tu do czynienia ani z żadnym wybrańcem, ani człowiekiem, o którym głośno w miejscowych legendach, czy mitach. Nasz Spartanin to żołnierz, który od malca dorastał w obozie. Spartanie byli najtwardszym narodem w Europie, a ich mężczyźni przechodzili masę prób i testów na śmierć i życie, zanim stali się prawdziwymi wojownikami. Bohater Total Warrior nie ma imienia, przeszłości, ani wydumanej historii. Nawet pomimo tego, że w trakcie gry zdobywa magiczną broń, a wszystkie wydarzenia kręcą się wokół niego, nie jest on tak naprawdę nikim wyjątkowym. Ot, jeden z wielu tysięcy żołnierzy, prawdziwy twardziel, w którego z przyjemnością wcieli się niejeden gracz.

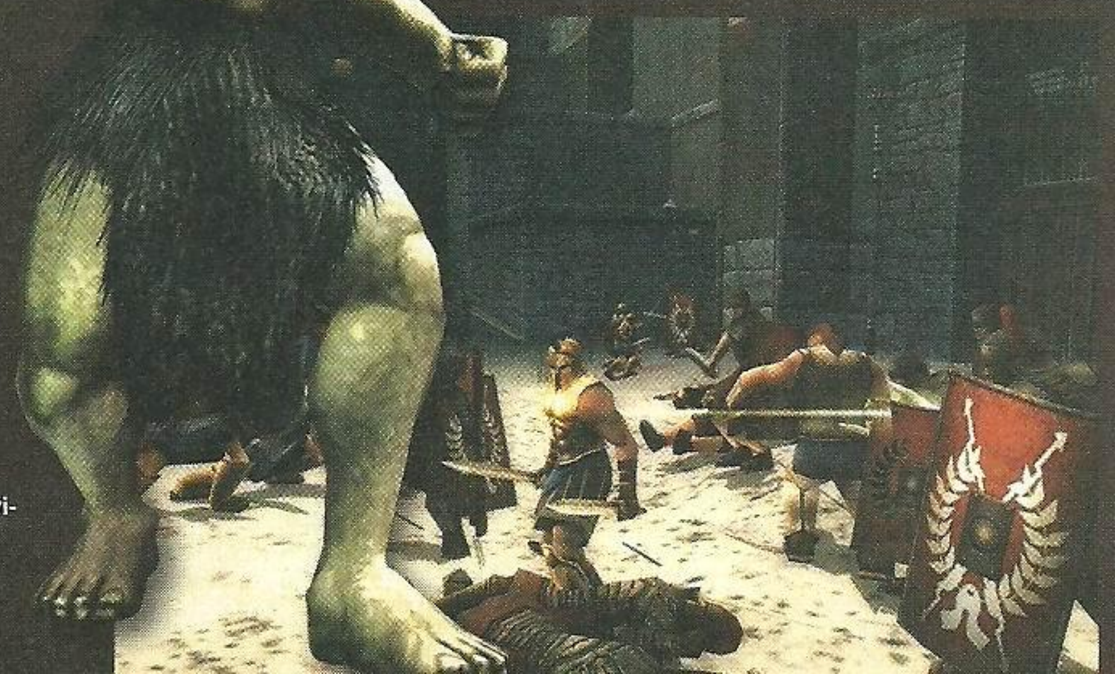
Matt: Kiedy pierwszy raz zobaczyliśmy Spartan: Total Warrior, od razu skojarzyliśmy tę grę z Dynasty Warriors. Tworząc grę na pewno inspirowaliście się czołowymi slasherami na rynku gier. Mam rację?
Darren Williams: Na pewno coś w tym jest, ale zauważ pewne istotne różnice. Walki w Dynasty Warriors prowadzone są wyłącznie na otwartych polach, podczas gdy u nas akcja dzieje się również wewnątrz gigantycznych zabudowań, na przykład w Colosseum, na ulicach Sparty, Troi, a nawet Rzymu. Widoki w Spartan: Total Warrior rozciągają się kilometrami, aż po horyzont, podczas gdy w zabawce od Koei musisz zadowolić się mgłą i nieporównywalnie mniejszą widocznością. Dynasty Warriors to maksymalnie trzydziestu wojowników w trakcie jednej bitwy, podczas, gdy u nas jest ich minimum stu osiemdziesięciu (ale zdarza się, że i więcej). W Total Warrior dochodzą jeszcze dynamicznie zmieniające się cele misji. W jednej z nich na przykład musisz odeprzeć zmasowany atak Rzymian, aby już za moment ochraniać kogoś z sojuszników, a następnie wysadzić w powietrze wojenne machiny wroga. Akcja, dynamika i misje poskładane z masy podzadań – Spartan nie jest jeszcze jednym hack'n'slashem, a już na pewno daleko mu mechaniką i wykonaniem do Dynasty Warriors. Tutaj zawsze walczysz o pewne cele i nie toczysz bojów dla samej idei walki.

Matt: Czy Spartanin będzie jedynym grywalnym bohaterem Total Warrior?
Darren Williams: Tak. Pomimo tego, że nie przewidzieliśmy miejsca dla innych postaci pierwszoplanowych, to dodajmy, że w trakcie zabawy Spartan napotka bohaterów, którzy chętnie pomogą mu w dalszej przeprawie. Wojowniczymi sojusznikami nie można co prawda sterować, ale mamy chociaż pewność, że walczą u naszego boku i dokładają wszelkich starań, aby zwycięstwo było bezdyskusyjne. Najbliższymi współnikami naszego bohatera będą Castor i Pollux, którzy od czasu do czasu pojawią się jako towarzysze broni. Z każdym z pomocników wiązało się będzie jakieś zadanie. Aby mieć u swego boku Castora, należy w wyznaczonym czasie wybawić go z opresji. Przewidzieliśmy również miejsce na rolę kobiecą, a należało będzie ono do wojowniczej amazonki imieniem Electra. Myślę, że duża ilość współpracowników Spartana zrekompensuje Ci fakt, że zagrasz wyłącznie jednym bohaterem.

„W SPARTANIE NIE TRZYMALIŚMY SIĘ ŚCIŚLE REALIÓW HISTORYCZNYCH, DZIĘKI CZEMU MOGLIŚMY IŚĆ NA PEWNE USTĘPSTWA. OPRÓCZ RZYMSKICH GŁÓW, SPARTAN ZETNIE TEŻ ŁBY MORDERCZYCH SZKIELETÓW, ZOMBIAKÓW I PRZEROŚNIĘTYCH OLBRZYMÓW, KTÓRE NIEJEDNOKROTNIE POJAWIĄ SIĘ NA POLU WALKI."
– Darren Williams, Creative Assembly

Matt: Creative Assembly dostrzegło potencjał, jaki kryje się w konsolach. Czy nie uważasz, że Spartan zbyt mocno kojarzyć się będzie konsolowym graczom ze światem PC?
Darren Williams: Uporządkujmy to. Gry z serii Total War, od których pośrednio wywodzi się Spartan, a które osiągnęły na PC nieprawdopodobny sukces, zostają tam, gdzie czują się najlepiej. Nie chcemy żadnych konwersji, ani kontynuowania sagi na kilku różnych platformach. Total Warrior to zupełnie nowa, świeża marka powstająca wyłącznie z myślą o konsolach i pragniemy, aby kojarzyła się graczom właśnie z tymi platformami. Spartan został napisany, zaprojektowany i wykonany w zupełnie innym stylu, niż strategiczna seria Total War. Jedyną cechą, która łączy Spartana z pecetowym hitem jest gigantyczna skala i rozmach bitew. To wszystko.

Matt: Spartan wystąpił przeciw niepokonanej machinie wojennej starożytnego Rzymu, co Marcellus ocenił jako naciągnięcie historycznych faktów. Wyjaśnij proszę to odstępstwo i powiedz, czy rzymscy żołnierze będą jedynymi przeciwnikami naszego Spartanina?
Darren Williams: Widzisz, w Total Warrior nie trzymaliśmy się ściśle historycznego scenariusza, dzięki czemu mogliśmy iść na pewne ustępstwa. Oprócz rzymskich głów, Spartan zetnie też głowy morderczych szkieletów, zombiaków i przerośniętych olbrzymów, które niejednokrotnie pojawią się na polu walki. Gdybyśmy za wszelką cenę trzymali się historycznych wydarzeń, Sparta zostałaby starta w pył przez imperium rzymskie i nie byłoby mowy o wojowniku chwytającym je za gardło. Doszliśmy do wniosku, że na pewne fakty przymykamy oko, dzięki czemu Total Warrior miesza w sobie grecką mitologię (Hydry, Minotaury) z historią Rzymu – uważam, że taki miks tylko podkręci tempo gry. Uspokój zatem Marcela i powiedz mu, że wszystko to było z góry zamierzone.



Matt: Total Warrior jest krwawy, ale daleko mu do Shadow of Rome i God of War. Czy był to zaplanowany efekt, czy może w pełnej wersji poleje się jeszcze kilka galonów ekstra?
Darren Williams: Fakt, w naszej grze jest mniej krwi, niż w wymienionych przez Ciebie pozycjach, ale mamy ku temu trzy silne przesłanki. Po pierwsze – chcemy skierować produkt do jak największej liczby odbiorców, a nie tylko chłopaków po osiemnastym roku życia. Po drugie – odróżniamy brutalność od ultrabrutalności i tej drugiej staraliśmy się zwyczajnie uniknąć. Zauważ, że w Total Warrior nie brakuje urwanych głów, ani stróżek posoki, ale nie ma w tym wszystkim bezsensownej masakry. Shadow of Rome w moim przekonaniu przeginał – można było odrąbać dowolnie wskazane kończyny i walczyć nimi... Po trzecie – aspekt estetyczny. W Spartanie zwłoki ofiar pozostają na polu walki już do samego końca. Czy wyobrażasz sobie widok, gdyby przy każdym ciele leżały ucięte ręce i nogi w kałużach krwi? Moim zdaniem, to byłoby maksymalnie niesmaczne.

Matt: Gra powstaje na trzy konsole jednocześnie (PS2, Xbox, GCN). Czy będą się znacząco różnić i czy jest szansa na multiplayer?
Darren Williams: Xbox, ze względu na moc, dostanie najładniejszą edycję gry. To oczywiste. Ale spokojnie – różnice nie tylko będą niewielkie, ale sam scenariusz oraz grywalność pozostaną bez zmian. Niestety, nie będzi trybu dla kilku graczy. Nie ukrywam, że w przyszłości chcemy szerzej zainteresować się konsolowym multiplayerem, ale teraz nie czas na to.

Matt: Z czego jesteś szczególnie dumny?
Darren Williams: A czy mogę powiedzieć, że ze wszystkiego? Poważnie – najbardziej dumny jestem z gigantycznych pól bitewnych, blisko stu osiemdziesięciu żołnierzy walczących na jednym ekranie i stałej liczby sześćdziesięciu klatek animacji na sekundę! Zobacz, ile dużych i znaczących na konsolowym rynku tytułów pracuje w trzydziestu klatkach! Naszą dewizą jest nieziemska jakość grafiki i płynność animacji. Myślę, że Spartan: Total Warrior zaskoczy niejednego z tych graczy, którzy uważają, że widzieli już wszystko.

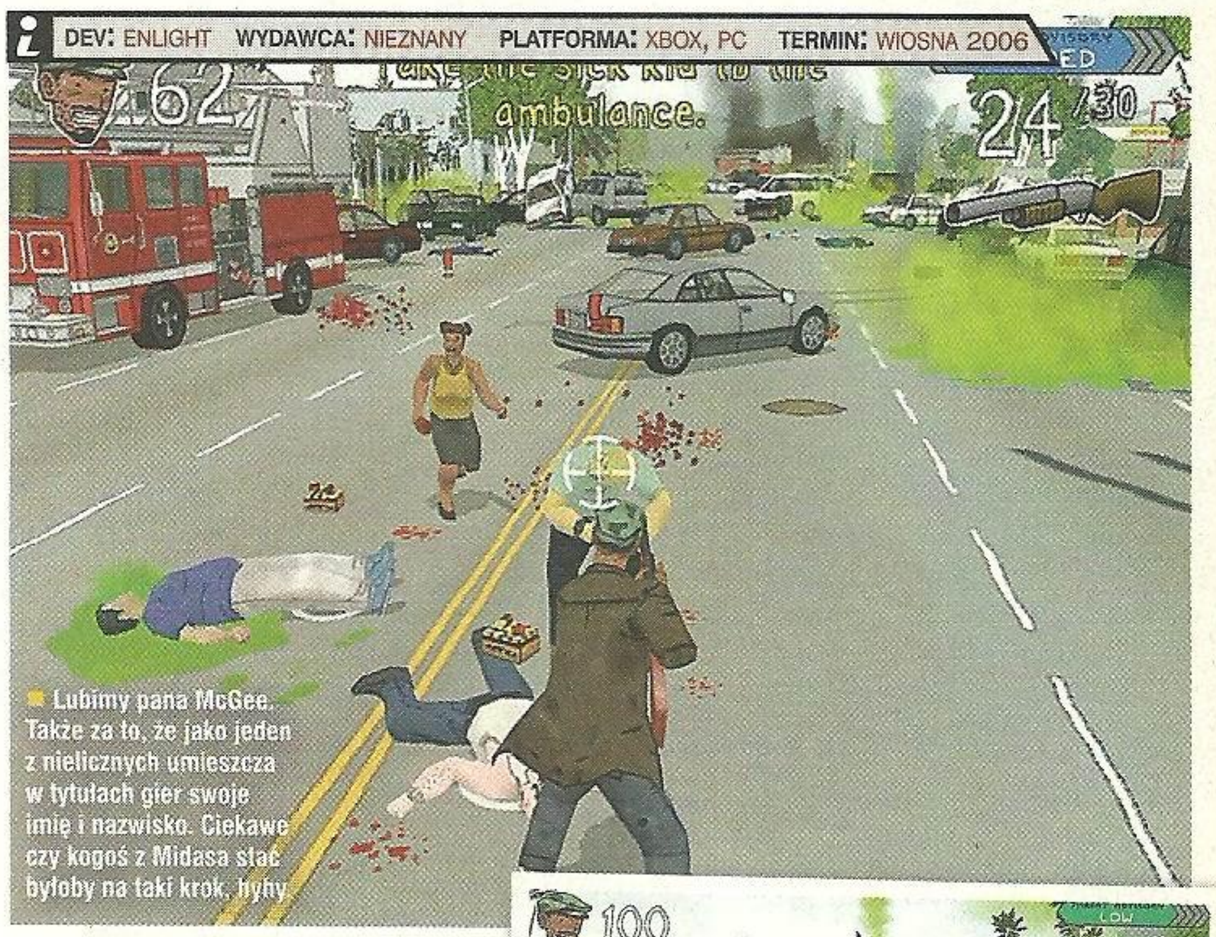
Spartan: Total Warrior pojawi się w Polsce już w październiku, w polskiej wersji językowej. ■■

American McGee już po raz drugi tworzy grę we współpracy ze studiem Enlight Software z Hong Kongu (pierwszą był Scrapland), a to dlatego, że w Chinach koszty produkcji gier są bardzo niskie. Poza tym tamtejsze firmy są o wiele bardziej otwarte na świeże pomysły, co sprowadza się do tego, że twórcy gier nie są zmuszani do robienia kontynuacji, czy opierania się na znanych licencjach.

AMERICAN McGEE'S BAD DAY L.A.

► A czy Ty jesteś przygotowany na atak biochemiczny?

DEV: ENLIGHT WYDAWCA: NIEZNANY PLATFORMA: XBOX, PC TERMIN: WIOSNA 2006



Lubimy pana McGee. Także za to, że jako jeden z nielicznych umieszcza w tytułach gier swoje imię i nazwisko. Ciekawe czy kogoś z Midasa stać byłoby na taki krok, hyhy

Najnowsza gra Americana McGee zapisze się w historii jako idealne zobrazowanie powiedzenia „gorzej być nie może". Pewnego dnia na Los Angeles spadają wszystkie możliwe kataklizmy, w tym trzęsienie ziemi, tsunami i upadek meteorytu. Mało tego. W tym samym czasie następują ataki terrorystyczne, połowa mieszkańców zostaje zamieniona w zombiaki, a na ulicach wybuchają zamieszki. Do akcji wkracza jeszcze meksykańska armia wyzwoleńcza, a wkurzeni bandyci właśnie teraz wszczynają wojnę gangów.

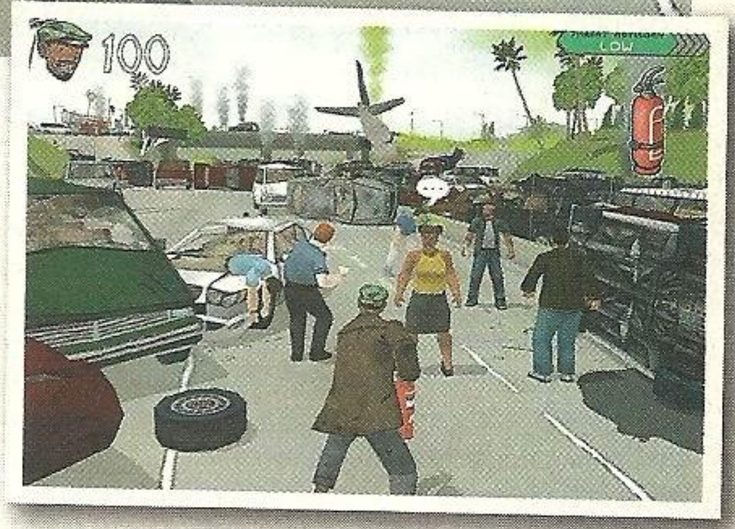
Nic nie wskazuje na to, by ktokolwiek w tym mieście mógł spodziewać się spokojnego końca dnia. Zaczyna się paniczna gra z czasem, w której główną nagrodą jest życie. Beztroskie życie, bo po takim dniu wszystko wydaje się być błahostką. Anthony Williams zdążył przywyknąć do bezproblemowego żywota – zdenerwowany lizusostwem i wyścigiem szczurów rzucił pracę i zamieszkał na ulicy. To on będzie głównym bohaterem gry.

Nie oszukujmy się. Bohaterem mógł być każdy, ale McGee doskonale wiedział co uzyska, wskazując właśnie na Anthony'ego. Jest to bowiem człowiek, któremu na nikim nie zależy, a przestrzeganie jakichkolwiek zasad ma w głębokim poważaniu. Aby ocalić siebie, Williams zmuszony będzie pomagać innym, a pod koniec dnia zrozumie, że mimo wszystko człowiek nie powinien żyć samotnie.

To nie jedyne przesłanie, jakie znajdzie się w grze. American McGee chce też przypomnieć, że największym wrogiem człowieka jest strach, a dzisiaj to właśnie nim najczęściej dokarmia się Amerykanów. Gra wyśmieje tę „kulturę lęku". Zrobi z niej prawdziwy pastisz.

Bad Day L.A. to przygodówka widziana z perspektywy trzeciej osoby. Aby przeżyć, trzeba będzie pokonać dziesięć poziomów pełnych niebezpieczeństw, często wspierając się pomocą napotkanych postaci. Sick Kid to dzieciak zamieniony w zombie, który pożera mózgi ludzi atakujących Anthony'ego, natomiast Juan jest meksykańskim ogrodnikiem krojącym przeciwników mechaniczną piłą. Intrygująco zapowiada się Sierżant, nieodmiennie budzący skojarzenia z Arnoldem S. – jednoosobowa armia z ogromnym karabinem maszynowym. Podobno, kiedy Sierżant wyrzyna ludzi, w tym samym momencie rzuca hasłami wypowiedzianymi przez niejakiego Busha („oni nienawidzą wolności"). Ogólnie w grze zginie mnóstwo niewinnych osób, a w dziewięciu przypadkach na dziesięć ratowane przez nas postacie zejdą w tragiczny sposób. Oprócz misji chodzonych będą też etapy jeżdżone oraz proste zagadki logiczne.

Całość zostanie utrzymana w konwencji „superflat" stworzonej przez grupę artystyczną z Kozyndan. Cel-shadowana grafika nie dość, że jest przeciwwagą dla sporej dawki przemocy, to dodatkowo kojarzy się z komiksowymi instrukcjami, doradzającymi jak zachować się na wypadek zagrożenia. Idealnie komponuje się przez to z chorą tematyką gry.



Jak zapowiada McGee, Bad Day to dopiero początek. Zaraz po grze pojawią się filmy, soundtracki i zabawki z nią związane. ■ ■

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI! NISKA CENA 2004

PlayStation od 199 PLN gry od 29,-

PlayStation 2 od 499 PLN gry od 29,-

XBOX od 449 PLN gry od 29,-

Dreamcast od 249 PLN gry od 29,-

GAME BOY od 199 PLN

od 349 PLN gry od 29,-

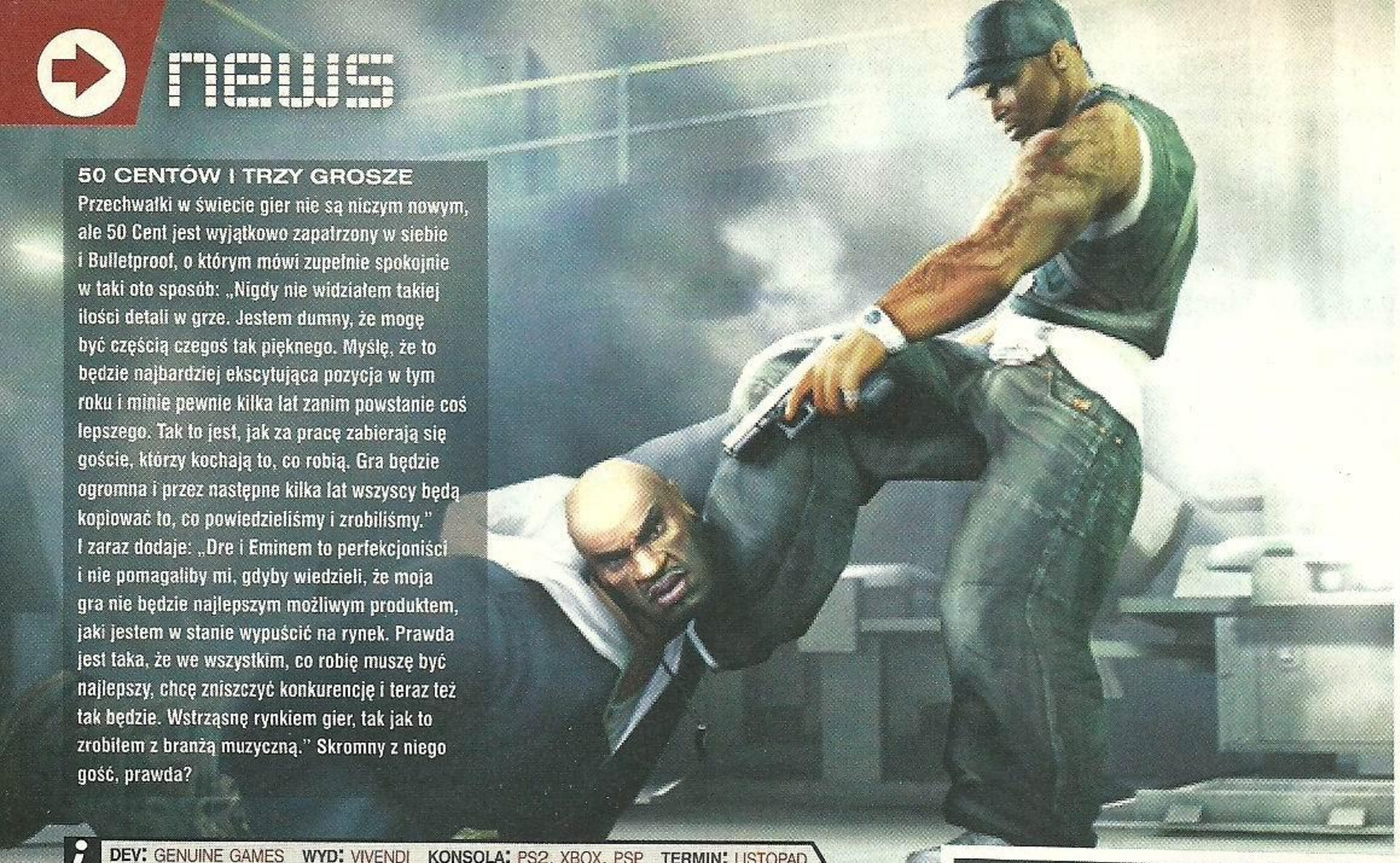
NINTENDO GAMECUBE od 299 PLN gry od 29,-

• KONSOLE NOWE I UŻYWANE
• AKCESORIA W NAJWIĘKSZYM WYBORZE
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• SERWIS CENTRUM PROFESJONALNEGO SERWISU GWARANCYJNEGO I POGWARANCYJNEGO
• NAJTAŃSZA WYSYŁKA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMÓWIENIA
• RATY 0%
• GWARANCJA NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

WYPRZEDAŻ UŻYWANYCH GIER I AKCESORII

ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY POD NR TEL. (22) 436 19 66

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (22) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl zapraszamy Pn - Pt 11⁰⁰-19⁰⁰, TERAZ TEŻ W SOBOTĘ 10⁰⁰-15⁰⁰ BEZ SMS-ÓW
SKLEP INTERNETOWY www.robson.pl OTWARTY 24h



50 CENTÓW I TRZY GROSZE

Przechwałki w świecie gier nie są niczym nowym, ale 50 Cent jest wyjątkowo zapatrzony w siebie i Bulletproof, o którym mówi zupełnie spokojnie w taki oto sposób: „Nigdy nie widziałem takiej ilości detali w grze. Jestem dumny, że mogę być częścią czegoś tak pięknego. Myślę, że to będzie najbardziej ekscytująca pozycja w tym roku i minie pewnie kilka lat zanim powstanie coś lepszego. Tak to jest, jak za pracę zabierają się goście, którzy kochają to, co robią. Gra będzie ogromna i przez następne kilka lat wszyscy będą kopiować to, co powiedzieliśmy i zrobiliśmy."
I zaraz dodaje: „Dre i Eminem to perfekcjoniści i nie pomagaliby mi, gdyby wiedzieli, że moja gra nie będzie najlepszym możliwym produktem, jaki jestem w stanie wypuścić na rynek. Prawda jest taka, że we wszystkim, co robię muszę być najlepszy, chcę zniszczyć konkurencję i teraz też tak będzie. Wstrząsnę rynkiem gier, tak jak to zrobiłem z branżą muzyczną." Skromny z niego gość, prawda?

DEV: GENUINE GAMES **WYD:** VIVENDI **KONSOLA:** PS2, XBOX, PSP **TERMIN:** LISTOPAD

50 CENT: BULLETPROOF

▶ ZABIERZE NAS DO SKLEPU Z CUKIERKAMI?

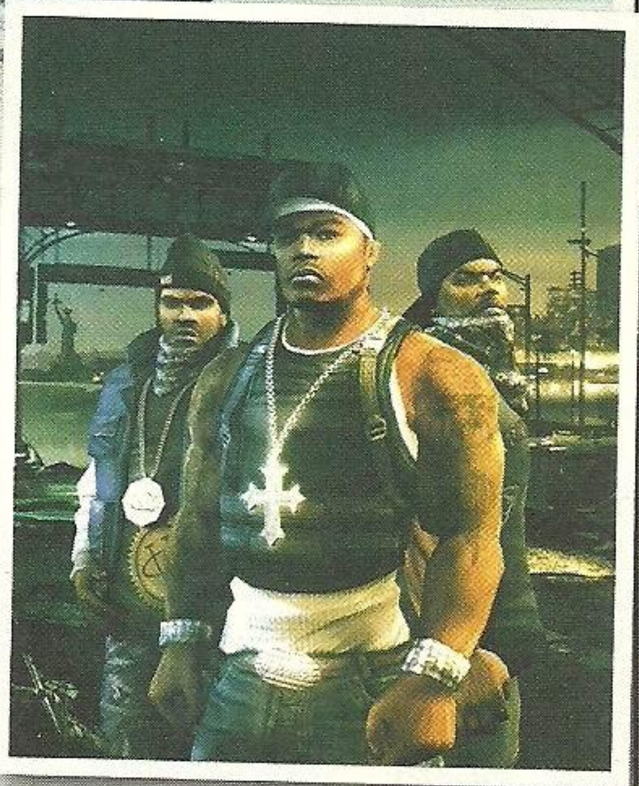
Młody Curtis Jackson sprzedający narkotyki w szkole raczej nie spodziewał się, że kiedyś zostanie artystą, którego muzykę na całym świecie wielbić będą miliony. Możliwe, że marzył o tym siedząc w więzieniu, ale z całą pewnością nie przyszło mu do głowy, że zostanie też bohaterem gry nawiązującej do incydentu, w którym to wyłapał dziewięć kul. W tym jedną twarzą.

50 Cent to człowiek głodny sukcesu, stale dążący do bycia najlepszym. Po sukcesach w branży muzycznej przyszła kolej na rynek konsolowej rozrywki. Vivendi i Genuine Games, we współpracy z raperem tworzą grę, w której głównym bohaterem będzie sam kuloodporny. Szefem projektu jest Andre Emerson, pan pracujący niegdyś w Namco przy Dead to Rights. Gra będzie przygodówką tpp z ogromną dawką brutalności i przez to skierowaną do starszych odbiorców, choć zapewne i tak kupią ją białe dzieciaki chcące „być jak 50 Cent".

Główny bohater (kuloodporne pięćdziesiąt centów), budzi się pewnego dnia wkopany w międzynarodową aferę narkotykową, co niespecjalnie mu się podoba. A ponieważ należy do wyjątkowo nerwowych badassów, chwyta za broń i wychodzi na ulice Nowego Jorku celem wyjaśnienia kilku spraw. Ołowiem. Dla kilku gangsterskich rodzin zamieszkujących Wielkie Jabłko oznacza to mniej więcej tyle, co błyskawiczny transport do gangsta's paradise.

Przedstawiona w grze historia będzie alternatywną wizją tego, kim mógł zostać 50 Cent, gdyby nie poświęcił swojego życia muzyce. Scenariusz napisał Terry Winter, zdobywca nagrody Emmy za pracę przy *Rodzinie Soprano* (a ostatnio dłubiący nad filmem *Get Rich or Die Trying* – z 50 Centem w roli głównej, oczywiście). Obaj panowie bardzo się polubili i dobrze poznali, co pozwoliło Winterowi nadać głównemu bohaterowi gry wiele charakterystycznych cech rapera. Szczegóły odnośnie fabuły nie są znane, wiadomo jednak, że będzie to współczesny kryminał, w którym pojawią się członkowie G-Unit (Lloyd Banks, Young Buck i Tony Yayo), a nawet Eminem i Dr. Dre. Wzorem Dead to Rights misje będą liniowe, ale nie oznacza to, że nie zwiedzimy większej części Nowego Jorku. Metro, parki, ciemne uliczki, biura to zaledwie przedsmak tego, co nas czeka.

Idealnie odwzorowany 50 Cent (twarz, tatuaże, łańcuchy, kamizelka kuloodporna) osobiście posmakuje zgnilizny podziemnego świata, z którym upora się za pomocą ogromnego arsenału. Nie powinno zabraknąć kalibru 9 mm, karabinów AK, uzi, ani granatników, jednak gdy skończy się amunicja, gangol będzie mógł cisnąć bronią w przeciwnika i poprawić brutalnym ciosem. Idąc śladami Punishera, 50 Cent zakończy żywot przeciwnika widowiskową akcją – na przykład efektownie wyrzucając go przez okno, bądź przycinając mu to i owo. Podobnie jak Frank Castle, bohater nie ma żadnych skrupułów i bez wahania przysmaży twarz ofiary na rozgrzanej kuchence – dla zabawy, albo w celu wydobycia kilku ważnych informacji. Rozgrywkę uatrakcyjnią takie elementy, jak przechwycenie broni i użycie jej przeciwko poprzedniemu właścicielowi, ciche zabójstwa oraz możliwość zasłonięcia się żywą tarczą. Wszystko to sprawi, że pozostali przy życiu wrogowie poczują respekt do bohatera i zaczną się poważnie zastanawiać, czy nie lepiej zostawić go w spokoju. W nagrodę za odważną grę otrzymamy kaske, nowe piosenki i zdobędziemy inne bonusy związane z postacią rapera.



Wszystkie te elementy mogą sprawić, że Bulletproof okaże się niezłą strzelanką, ale nie jest to główny cel, jaki obrali autorzy i sam 50 Cent. Tak naprawdę, gra ma być pierwszym, prawdziwym połączeniem świata gier i muzyki. 50c odgraża się, że wraz z chłopakami z G-Unit przygotował ponad trzy godziny ekskluzywnych kawałków, specjalnie na potrzeby gry. Posłuchamy ich w pewnym klubie, do którego bohater zajrzy, gdy zechce odpocząć od przelewania krwi, a zapragnie szybkiej miłości przy teledyskach 50 Centa. Jednak najciekawszym elementem zabawy będzie niewątpliwie możliwość spróbowania swych sił w miksowaniu muzyki. Jak mówi raper: „To doskonałe połączenie – możesz dobrze się bawić grając, a inny gracz, nie interesując się tym co robisz, będzie mógł w tym samym czasie słuchać piosenek".

Vivendi planuje uczynić z Bulletproof popularną licencję, która, podobnie jak Scarface, ma mieć sporo kontynuacji. To się nazywa optymistyczne podejście. My jednak zachowamy zimną krew i poczekamy, aż sprawdzimy grę w akcji. ■ ■

NEWSFLASH

PROPOZYCJA ODRZUCONA?
Nie ma szans na to, żeby The Godfather ukazał się w tym roku. Gra, której pierwotnie spodziewaliśmy się w czwartym kwartale 2005, zapowiadana jest obecnie na marzec 2006. Konsole next-gen dostaną ją jeszcze później. David DeMartini, szef oddziału developerskiego tłumaczy tę decyzję chęcią doszlifowania i podniesienia jakości gry. Z drugiej strony to dobrze, że The Godfather nie weźmie udziału w świątecznej gorączce.

ZNISZCZYĆ LUDZI, PODBIĆ MEDIA
W bieżącym numerze znajdziecie recenzję gry Destroy All Humans! THQ dostrzegło ogromny potencjał w małym, zadziornym kosmicie i chce rozszerzyć temat również na inne media. W grę wchodzą głównie seriale i pełnometrażowy film. „Klimat, postacie i osobowości, jakie udało nam się stworzyć w tej grze są nie tylko czymś świeżym, ale na tyle dynamicznym, że domagają się znacznie szerszej publiczności". Więcej szczegółów wkrótce.

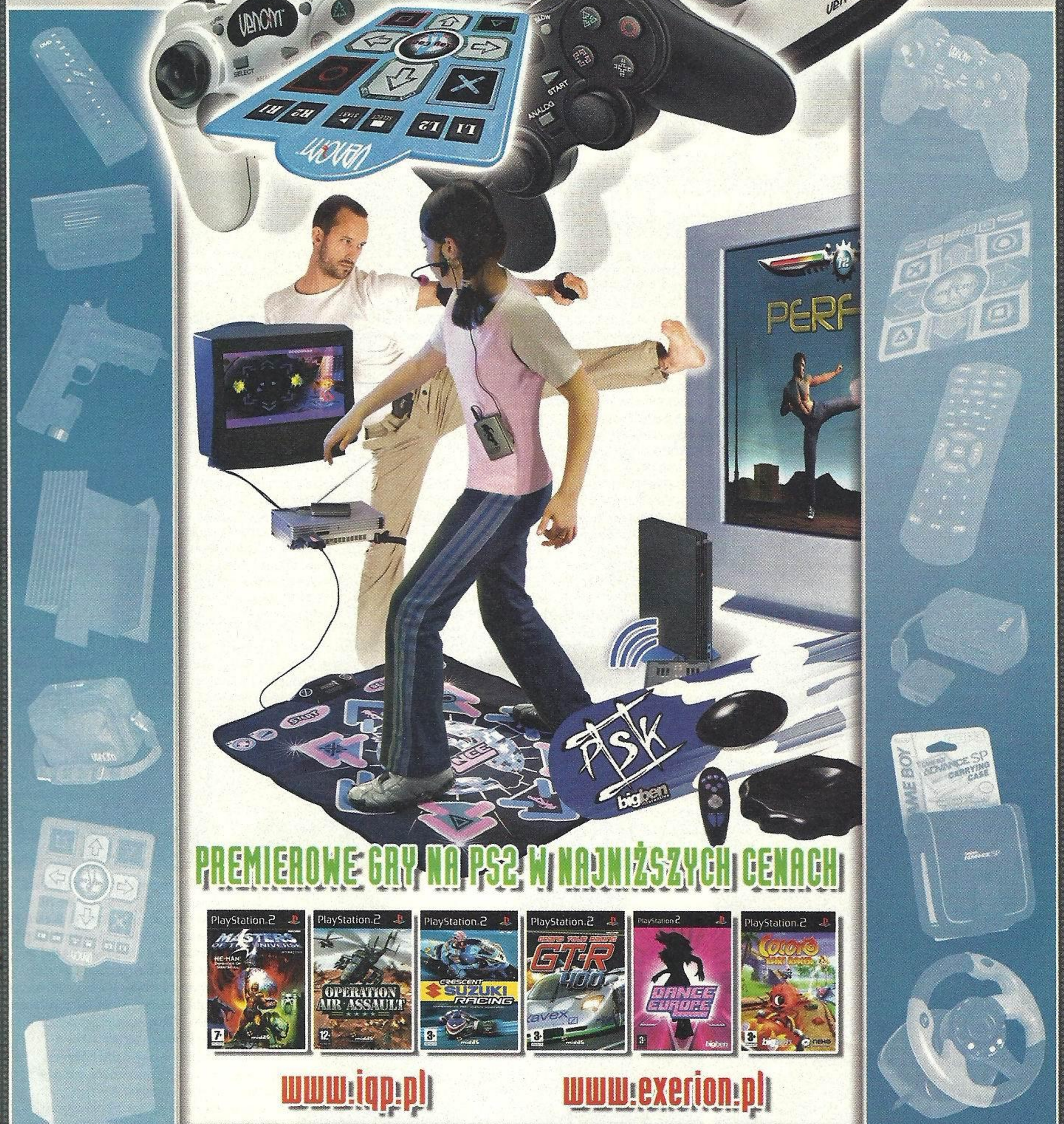
HILARY I GORĄCA KAWA
Duża popularność oznacza duże ryzyko. Rockstar ponownie znalazł się na celowniku rozgoryczonych mediów, tym razem za sprawą „Hot Coffee", erotycznego dodatku napisanego przez pecetowych użytkowników GTA: San Andreas. Dzięki tejże nakładce, Carl Johnson zabierał swoje panie do łóżka, gdzie demonstrował im prawdziwe znaczenie słowa „duży". Dodatkiem zainteresowała się nie tylko organizacja ESRB (Entertainment Software Rating Board), ale również Hilary Clinton, która uważa gry za „cichą epidemię znieczulicy" wśród dzieci. Komisja zastanawia się, czy ze względu na pornograficzne treści nie oznaczyć nowego GTA jako „Adults Only" (wyłącznie dla dorosłych). Rockstar nie pozostaje głuchy na oskarżenia. Firma twierdzi, że seria GTA nigdy nie była skierowana do dzieci, a wszelkie próby obdarcia tytułu z artyzmu i dostrzegania w nim jedynie przemocy i seksu są dalece krzywdzące. Rockstar nie bierze odpowiedzialności za dodatek „Hot Coffee" z tej racji, że jego powstanie wiąże się z nielegalną ingerencją osób trzecich w kod źródłowy gry.

CZACHA DYMI
Jest tylko jeden bohater, któremu w wyniku nieudanego kontraktu z diabłem zapaliła się czaszka. Ghost Rider, podobnie jak każdy bohater ze stajni Marvela zmierza już na ekrany kin, natomiast w wakacje 2006 pobawią się nim posiadacze PS2, Xboxa i PSP. Odpowiedzialność za projekt ponosi Climax Group, firma znana ze średnio udanego Sudeki na Xboxa i jeszcze słabszego Serious Sam: Next Encounter na PS2.

NIEMY MARLON BRANDO
Pomimo tego, że Electronic Arts współpracowało z Marlonem Brando przy grze The Godfather, zdecydowano jednak, że jego głos posłuży ostatecznie za inspirację i wyznacznik do profesjonalnej sesji nagraniowej. Głos kultowego Ojca Chrzestnego zniekształcony jest bowiem przez rurki tlenowe oraz ogromny wysiłek, jaki aktor wkładał w czytanie swych kwestii na chwilę przed śmiercią. Szkoda. Nie usłyszymy Brando w The Godfather, ani Pacino w The Scarface.

PRZEPROWADZKA ROMERO
John „Doom Daddy" Romero opuścił Midway Games, gdzie pracował jako główny projektant gry Gauntlet: Seven Sorrows. Odejście zwariowanego Romero potwierdził zarówno on sam, jak i Midway, które zapewnia, że w żadnym wypadku nie wpłynie to na prace nad grą. Gauntlet: Seven Sorrows ukaże się w czwartym kwartale 2005.

NAJWIĘKSZA OFERTA W POLSCE
AKCESORIA DO WSZYSTKICH KONSOL



PREMIEROWE GRY NA PS2 W NAJNIŻSZYCH CENACH

www.iqp.pl

www.exerion.pl

midas interactive entertainment

IQ PUBLISHING jest oficjalnym i wyłącznym dystrybutorem firm BIGBEN INTERACTIVE, VENOM LTD, MIDAS INTERACTIVE i innych na terenie Polski. W związku z rozbudową sieci dystrybucyjnej poszukujemy partnerów handlowych na terenie kraju (kontakt info@iqp.pl). Zapraszamy także wszystkich do odwiedzenia naszych stron internetowych w celu zapoznania się z aktualną ofertą. Nasze produkty można znaleźć w ważniejszych sieciach handlowych, między innymi MEDIA MARKT, SATURN, CARREFOUR, itp.

IQ Publishing s.c.

34 04-766 Warszawa, ul. Traki Lubelski 163 lok. Tel. +48 22 613 26 36 Tel./faks +48 22 613 27 29

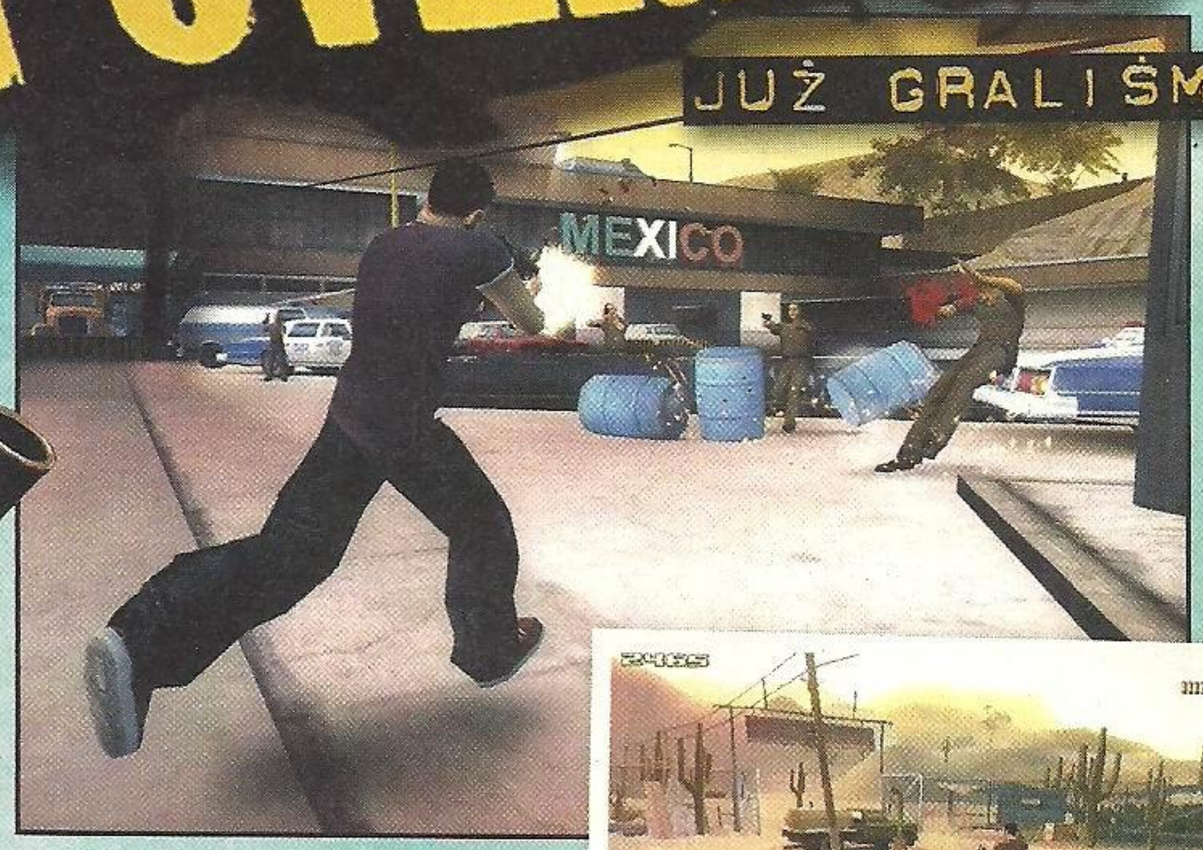
VENOM

bigben interactive

TOTAL OVERDOSE

"WELCOME TO TIJUANA, TEQUILA, SEXO Y MARIJUANA" – ŚPIEWAŁ KIEDYŚ ZACNY ARTYSTA O PSEUDONIMIE MANU CHAO. W TOTAL OVERDOSE WPRAWDZIE NIE BĘDZIE SEXO, ALE TEQUILA LEJE SIĘ STRUMIENIAMI, A I MARIJUANA POJAWIA SIĘ TU I ÓWDZIE.

JUŻ GRALIŚMY



Od zawsze Meksyk wydawał mi się idealnym miejscem do osadzenia akcji strzelaniny. Z kilku powodów. Po pierwsze, czego uczą nas amerykańskie filmy – Meksyk to w dalszym ciągu Dziki Zachód; z bandami przestępczymi, baronami narkotykowymi, porwaniami i strzelaninami w biały dzień. Po drugie, czego również uczą nas te same filmy, poza większymi aglomeracjami Meksyk jest jedną wielką wiochą, z wszechobecnymi farmami, wąsatymi grubasami w przepoconych podkoszulkach na ramiączka i milionami zdezelowanych samochodów.

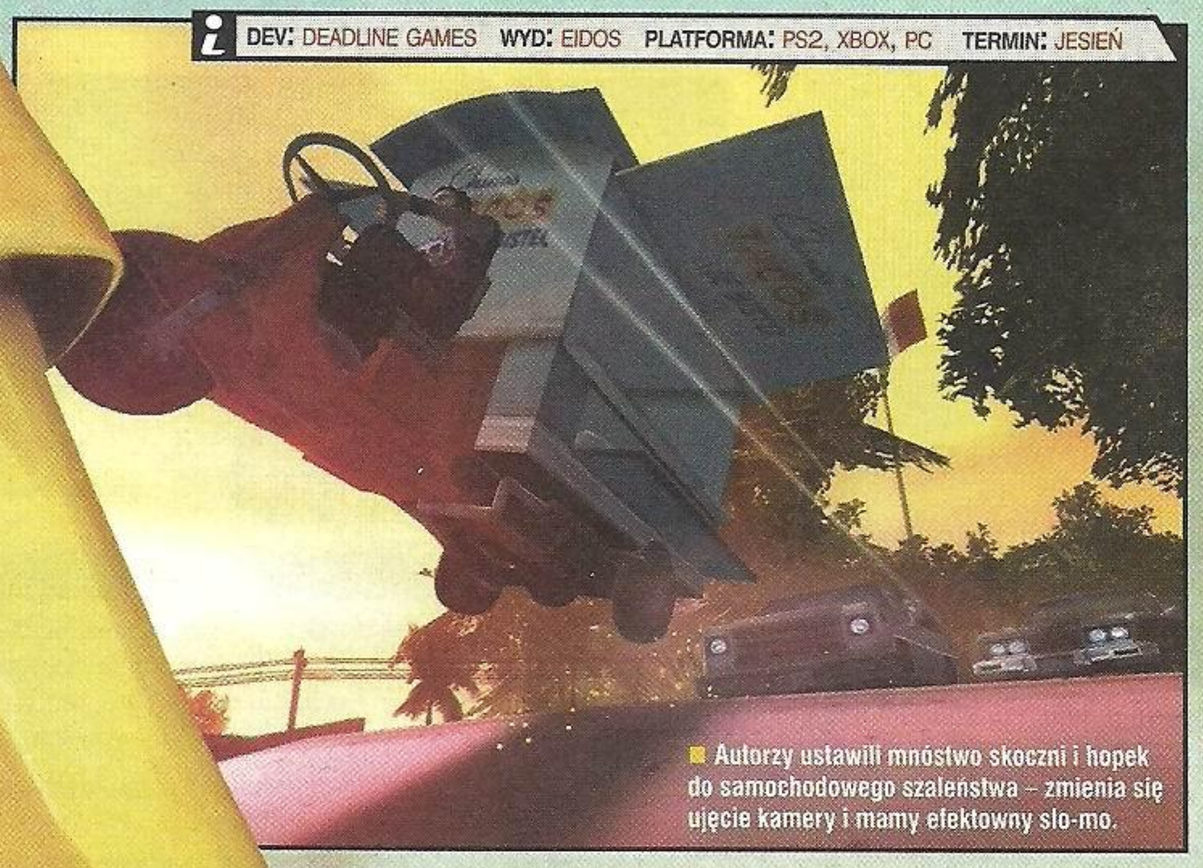
Wreszcie po trzecie – to, jak ludzie mówiący na co dzień po hiszpańsku kaleczą angielski akcent wydaje mi się przekomiczne. Przebijają bez problemu nawet ryczących na cały głos, pijanych Rosjan.

Total Overdose przeniesie nas właśnie do Meksyku, tuż przy granicy ze Stanami Zjednoczonymi. Scenariusz pozwoli pokierować Ramiro Cruzem poszukującym ojca, który dziesięć lat temu – pracując dla amerykańskiego wydziału antynarkotykowego – zaginął bez śladu. To znaczy zaginął dla Ramiro, ponieważ nam dane jest prześledzić jego „zaginięcie" w interaktywnym intro do całej historii. Żeby było ciekawiej, Ramiro ma brata bliźniaka, który – przynajmniej na początku – nie bierze aktywnego udziału w misjach, a jedynie zza biurka koordynuje działania bardziej wysportowanego brata. Ramiro działa w dobrej wierze, ale pod przykrywką. Dlatego musi wkupić się w łaski przestępczego światka wykonując przeróżne misje dla bossów. A w tym, jak zapewne zgadliście, pomoże mu gracz. W Total Overdose autorzy oddali do dyspozycji gracza miasto i jego okolice, które można dowolnie zwiedzać. Można, ale nie trzeba – ciekawą sprawą jest opcja przeniesienia się bezpośrednio do kolejnej misji, bez potrzeby śmigania przez całą metropolię. W sumie w grze znajdzie się 18 głównych misji, często składających się z kilku pomniejszych zadań oraz masa dodatkowych sidequestów, dla fanów wyciskania z gier wszystkich soków.

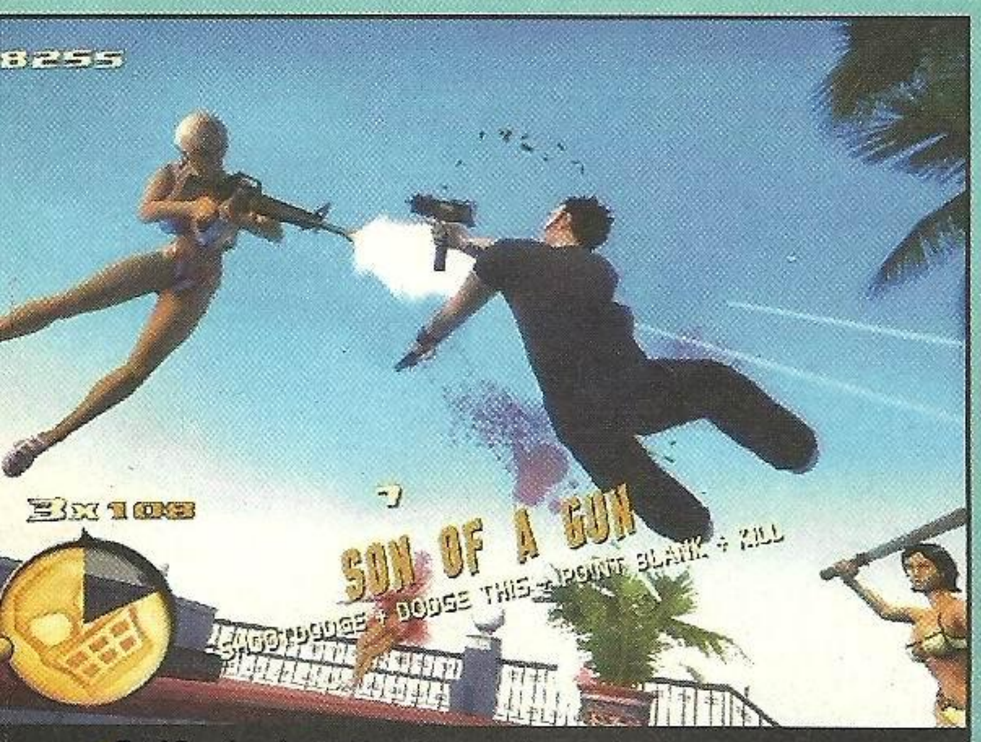
GTA, TAK CZY NIE?

Z pewnością na usta ciśnie Wam się jedno, zasadnicze pytanie: czy Total Overdose to bezmyślny klon GTA: San Andreas? Odpowiedź jest prosta: nie. Owszem, widać sporo naleciałości i wpływów wiekopomnego dzieła Rockstar, ale w Total Overdose autorzy umiejętnie połączyli kilka pomysłów z innych gier, dorzucając przy tym sporo swoich.

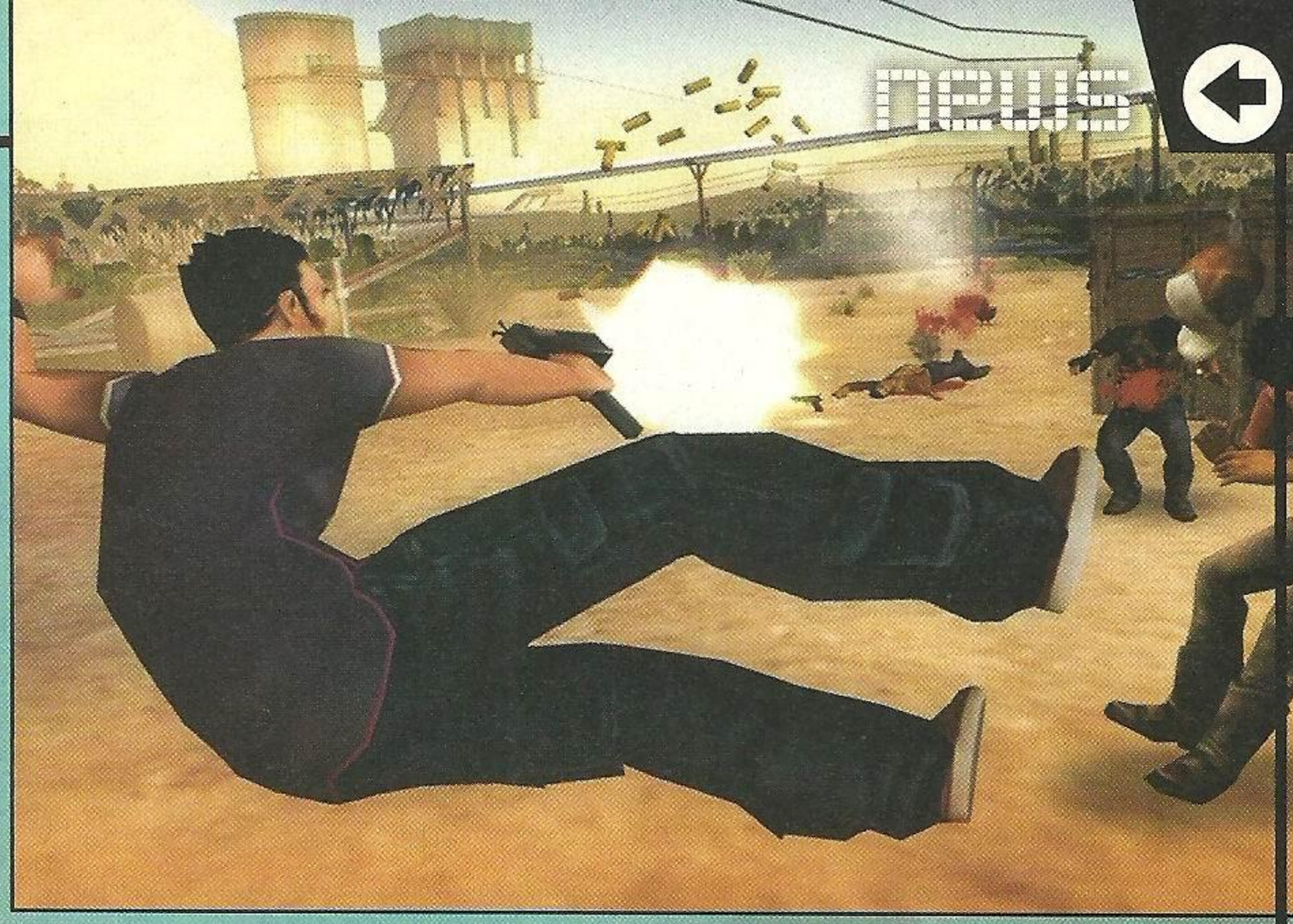
DEV: DEADLINE GAMES WYD: EIDOS PLATFORMA: PS2, XBOX, PC TERMIN: JESIEŃ

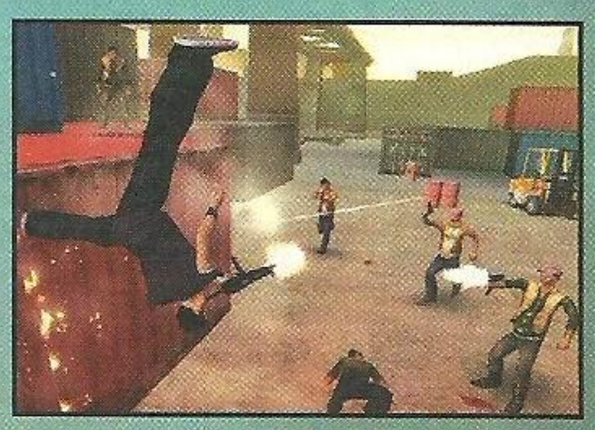


Autorzy ustawili mnóstwo skoczni i hopek do samochodowego szaleństwa – zmienia się ujęcie kamery i mamy efektowny slo-mo.



Total Overdose jest doskonale przemyślane i odpowiednio przygotowane zarówno dla hardcore'owca, jak i niedzielnego gracza. Podczas gdy pierwszy zabawi się w poznawanie miasta i łączenie absurdalnych combosów, ten drugi po prostu wyluzuje się strzelając, jeżdżąc i skacząc bezpośrednio do misji.





„SĄ TRZY RZECZY, KTÓRE POTRAFIĄ KONKRETNIE WKURZYĆ MEKSYKANINA. PO PIERWSZE, ROZWALENIE JEGO SAMOCHODU. PO DRUGIE, WYSTRZELENIE MU W TWARZ Z PISTOLETU. A PO TRZECIE I NAJWAŻNIEJSZE – KRADZIEŻ JEGO KAPELUSZA" – DAX GINN, DEADLINE GAMES

Przede wszystkim Total Overdose jest grą akcji; powiedziałbym nawet – strzelaniną. Intensywną, szybką, cholernie efektowną. Autorzy twierdzą, że przez siedemdziesiąt procent gry Cruz będzie poruszał się na własnych nogach, a pozostałe trzydzieści spędzi za kółkiem jednej z wielu fur obecnych w grze. Standardowo, jak to w grach tpp, Ramiro biega, skacze, strzela, bije i rozmawia. Pojazdy prowadzi się przyjemnie i w zróżnicowany sposób; traktor czy samochód z przyczepą jest wolny i ciężki, podczas gdy samochody osobowe mają niezłego kopa i można czesać nawet powerslide'y na zakrętach. Da się również jednocześnie kierować samochodem i walić ze spluwy. Najfajniejszą akcją jest jednak możliwość otwarcia drzwi, zawiśnięcia na nich (przy jednoczesnym kierowaniu) i wyskoczenia w biegu. Fura pojedzie dalej, a nakierowana na odpowiedni cel – przy zderzeniu – konkretnie wybuchnie. Nieźle uśmiałem się też drobną podpowiedzią gry, mówiącą o lepszym wyniku punktowym w zamian za zabijanie przeciwników otwartymi drzwiami samochodu. Rozbawił do łez również fakt, że, w przeciwieństwie do bohaterów innych gier, Ramiro „przejmując" cudzy samochód nie wyrzuca z niego kierowcy – właściciel uczynnie przesiada się na fotel pasażera. Niezwykle gościnny kraj, hehe.

Naturalnie są też bronie, masa ich. Pistolety, karabiny, obrzyny, bazooki, granaty i tym podobne zabawki. Wyjeżdżając z miasta mamy także okazję liznąć nieco folkloru i powalczyć na przykład grabiami odebranymi martwemu karłowi w sombrero. Lub czymś równie śmiercionośnym.

STYL JEST WSZYSTKIM

Gdyby jednak to było wszystko, Total Overdose nie wspięłoby się wysoko w moim rankingu gier, które warto będzie sprzwdzić. Najmocniejszym punktem gry jest widowiskowość strzelanin i masakr, których dopuszcza się Ramiro.

I nie mam tu na myśli tak prymitywnych form ekspresji, jak odstrzelone kończyny, czy też gigantyczne wybuchy, choć oczywiście ich nie zabraknie. Im więcej przeciwników polegnie z ręki naszego zucha podczas kolejnych wymian ognia, tym większe combo. A im większe combo i licznik poległych, tym szybciej Ramiro dostaje specjalne ruchy do odpalenia w dowolnym momencie. Standardowy bullet-time, ze skaczącym w dowolną stronę bohaterem prującym do przeciwników poruszających się w ślimaczym tempie, nikogo juz nie zaszokuje. Ale co powiecie na odbijanie się od ścian i salta do tyłu połączone z rozpylaniem ołowiu, albo podbiegnięcie do ściany bokiem i salto w zwolnionym tempie a la Trinity w drugiej części *Matrixa*? Developerzy zaplanowali blisko siedemdziesiąt takich akcji dla Cruza, a ja, choć widziałem tylko kilka z nich, jestem pod ich sporym wrażeniem.

Momentami gra przypomina niezły film, a tym większa radocha, że zabawa jest interaktywna. Na przykład takie „Tornado" wyrzuca Cruza w powietrze, gdzie ten wiruje jak wściekły naparzając do wszystkiego, co znajduje się w jego polu rażenia. Albo „El Mariachi", czyli wszystkim świetnie znany patent z dwoma futerałami od gitar prującymi ogniem z CKMów. Liczne inspiracje filmowe wręcz wylewają się z tej pozycji.

WIĘCEJ I WIĘCEJ

Ufff...W kotle Total Overdose gotuje się już otwarty świat rodem z GTA, bullet-time z Maxa Payne i masa efektownych, pokazywanych w zwolnionym tempie ruchów z Enter The Matrix – pora dorzucić coś jeszcze. Tym czymś jest niewątpliwie inspirowana Prince of Persia opcja cofania czasu. Tak jest – gdy coś pójdzie nie tak, Ramiro zginie marnie bądź przerwie niechcący swoje combo zabijania, możemy cofnąć czas po prostu przytrzymując przycisk. Niezły patent, sprawdza się w akcji. Zwłaszcza, że gra najbardziej premiuje zabójstwa dokonywane w pełnym locie, z nogami oderwanymi od ziemi, co nie zawsze jest łatwe do wykonania. Mniejszych lub większych smaczków w tej grze jest zresztą znacznie więcej, ale przyjdzie czas, by się z nimi dokładniej zapoznać.

Total Overdose prezentuje się nieźle, ale nie rewelacyjnie. W miarę proste tekstury i modele postaci rekompensuje płynność animacji, efektowne wybuchy i ujęcia z różnych kamer przy co lepszych akcjach. Rozwalił mnie za to soundtrack przygrywający w tle – jak często macie okazję posłuchać meksykańskiego hip-hopu? Deliquent Habits i inne zespoły dają zabawny koncert (po angielsku z TYM akcentem, bądź po hiszpańsku) i nierzadko z wplecionymi motywami ludowymi. Ostro! Podobnie, jak dubbing aktorski, który jest równie komiczny i po prostu fachowy.

Jeśli autorzy doszlifują jeszcze kilka drobnych niedoróbek, to dostaniemy naprawdę konkretną rozwałkę w niezłych, buraczanych klimatach. Nie rewolucyjną i nie rewelacyjną, ale dobrą, walącą po oczach i satysfakcjonującą. A nie powiedziałem Wam jeszcze o zabieraniu kapeluszy Meksykanom...

Gulash ■ ■

PRZYNIEŚ, PODAJ, POZAMIATAJ CZYLI JEDNA MISJA TOTAL OVERDOSE

[1] Misja: dostać się na plantację marihuany i rozwalić trzy silosy zaznaczone na mapie.

[2] Z buta będzie ze trzy kilosy – czas zaopatrzeć się w furę. Samochód-cysterna będzie jak znalazł.

[3] Blokują wjazd na farmę? Nie szkodzi – "dodge this, la puta!", czyli daję po garach i wylatuję w pędzie z fury.

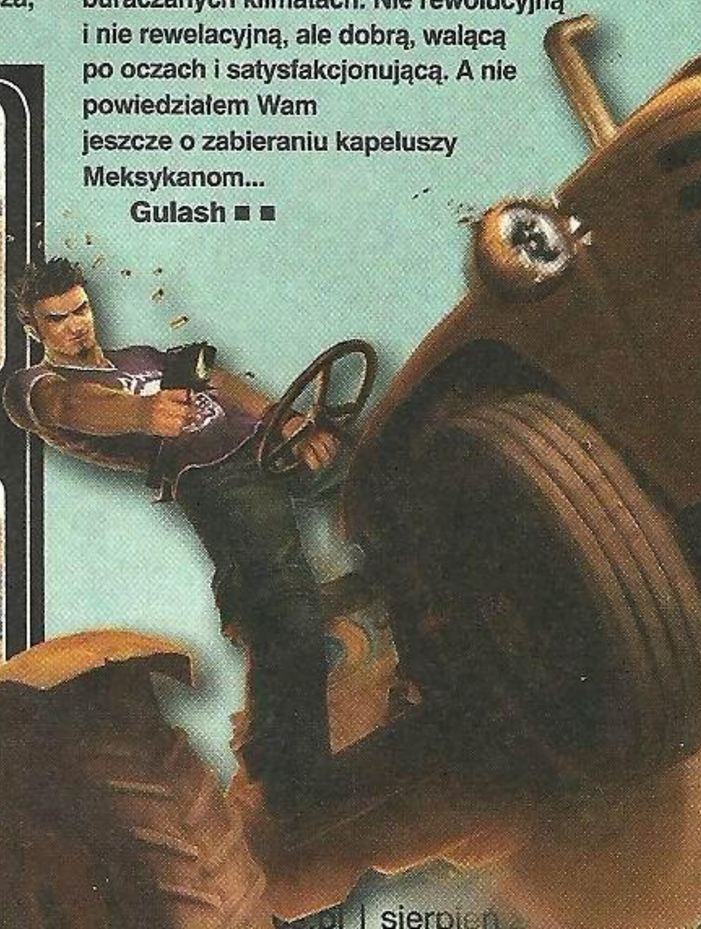
[4] Kaboom! Pierwsza przeszkoda za nami. Mały burak z lewej nie stanowi żadnego zagrożenia.

[5] Oto pierwszy silos – nad nim czerwony trójkącik. Strzelanie do niego potrwa z godzinę...

[6] ...Dlatego lepiej zakosić kolejną furę, rozjechać paru meksyków i zbliżyć się do silosa...

[7] ...aby następnie wybić się ze skoczni i wyskoczyć z pojazdu, a przy okazji zabawić się w kata i oprawcę...

[8] Pierwsza część zadania wykonana. Teraz wypada załatwić kurdupla z łopatą i ruszać dalej.



DEVELOPER: IR GURUS WYDAWCA: CODEMASTERS PLATFORMA: PS2, XBOX, PC TERMIN: JESIEŃ

JUŻ GRALIŚMY

HEROES OF THE PACIFIC

► NADCIĄGAJĄ TRZY SHOOTERY LOTNICZE W REALIACH DRUGIEJ WOJNY ŚWIATOWEJ

Heroes of the Pacific to najnowsza propozycja teamu IR Gurus, która zostanie wydana w Europie przez Codemasters. Gdy sprawdzałem czym autorzy trudnili się do tej pory moim oczom ukazała się lista gier pełna wszelkiej maści futboli australijskich, gier o jeździe konnej, wspaniałych gier przygodowych dla dziewczynek z serii Saddle Club, a nawet pozycja o wybitnie interesującym tytule Barnyard Bowling. Czy biorąc pod uwagę dotychczasowe dokonania australijskiego developera można spodziewać się czegoś dobrego? Z pewną obawą wsadziłem do czytnika płytę z wczesną wersją gry. Moim oczom ukazało się menu stylizowane na amerykańskie komiksy agitacyjne z lat drugiej wojny światowej. Charakterystyczna kreska, wielkie propagandowe napisy z chwytliwymi hasełkami – wszystko fajne i potęgujące wojenny klimat.

Producenci obiecują sześć trybów rozgrywki – trening, w którym w pięciu lekcjach dowiemy się wszystkiego o lataniu; kampanię, w której prześledzimy losy naszego herosa w dwudziestu sześciu misjach; tryb Missions, w którym pogramy we wszystkie odblokowane w kampanii misje; tryb Historical zaoferuje nam pięć historycznych misji, odwzorowujących prawdziwe wydarzenia tamtych dni. Miłośników szybkiej rozwałki zainteresuje na pewno tryb Instant Action, zaś z kolegą pogracie w trybie split-screen. Dołóżcie do tego zabawę przez LAN i internet, a może wyjść całkiem rozbudowana pozycja. W pełnej wersji znajdzie się ponad 35 maszyn, jednak dzięki ich upgrade'om, za które zapłacimy specjalnymi punktami, będzie można złożyć w sumie ponad 90 modeli. Workshop zapewni nam możliwość ustawienia kilku podstawowych parametrów dotyczących uzbrojenia naszej maszyny.

Jak widać, w głównym menu znajduje się całkiem sporo opcji, ale moje oczy natychmiast przykuła kampania. Fabuła, przedstawiana z perspektywy naszego pilota, jest dość standardowa jak na grę wojenną. Akcja zaczyna się w momencie ataku japońskiego lotnictwa na Pearl Harbour w grudniu 1941 roku. Nasz główny bohater jest (tak, zgadliście) pilotem, a jego brat służy na jednym ze stacjonujących w tej bazie okrętów. Niestety, ginie w czasie eksplozji na zbombardowanym okręcie, zaś nasz heros poprzysięga pomścić brata.

Przestrzeń, w której przyjdzie nam śmigać, jest ograniczona jak czas antenowy – gdy oddalimy się zbyt daleko od miejsca akcji, nasz samolocik w kilka sekund sam zawraca i znów pędzimy w środek starcia. Grafika nie powala, a już na pewno nie zbliża się do poziomu lidera gatunku, czyli Ace Combat 5. W powietrzu jest co prawda dość dużo samolotów, ale nie imponują jakością wykonania, a obiekty naziemne są raczej biedne. Do wyboru są trzy kamery – dwie zza samolotu, o różnym stopniu oddalenia od maszyny, i jedna z kokpitu. Przy widoku zza samolotu lata się strasznie nieintuicyjnie, a to ze względu na fakt, że kamera nie trzyma się jak pan Bóg przykazał ogona maszyny, tylko ma podczas skręcania mocne opóźnienie.

Sterowanie też prezentuje się nienajlepiej. Lewa gałka służy oczywiście do sterowania kierunkiem lotu. Prawa reguluje przepustnicę, natomiast wychylając ją na boki możemy delikatnie skręcać bez zmiany kąta nachylenia maszyny. Wciśnięcie gałki odpala coś w stylu dopalacza, którego jednak należy oszczędzać, bo dość szybko się kończy. W sumie dość szczodrze zostały obłożone wszystkie przyciski, ale zrobiono to w sposób tak nieintuicyjny, jak to tylko możliwe.

„W NIEKTÓRYCH MISJACH W PRZESTWORZACH SZYBUJE JEDNOCZEŚNIE BLISKO 300 SAMOLOTÓW, DO TEGO PŁYWAJĄ STATKI, SĄ TAKŻE CELE NAZIEMNE. PANUJE OGROMNY CHAOS, ALE OBRANIE ODPOWIEDNIEJ TAKTYKI POMOŻE GRACZOWI UJŚĆ Z ŻYCIEM Z TEGO PIEKŁA."
- JEFF NACHBAUR, IR GURUS

Gra oferuje cztery poziomy trudności, ale nie wiadomo w sumie po co są te wyższe, kiedy zaliczenie na najniższym misji drugiej okazało się dla mnie przeszkodą nie do pokonania. Oczywiście nie dlatego, że to mi coś robiono. Gra ma po prostu typowo losową mechanikę niektórych zadań. Przykład: nagle na niebie pojawia się kilka naszych samolotów i kilka samolotów przeciwnika. Jak się domyślacie, misja polega na ich obronie. No więc, nasi piloci są w stanie zginąć w kilkadziesiąt sekund, podczas gdy do zestrzelenia wrogich maszyn się nie kwapią. Nie jest w tym czasie wykonalne własnoręczne zestrzelenie wszystkich samolotów przeciwnika. I uwierzcie mi, próbowałem. Po prostu po trzech godzinach restartowania misji płyta poleciała w kąt. Jeśli nasi towarzysze broni są tak upośledzeni, że nie są w stanie nic zrobić, to po co mam ich ratować? Żadna to przecież strata.

Podobne bezdennie głupie pomysły pojawiają się też w misji nad Pearl Harbour. Lata tam wielka ilość samolotów (autorzy chwalą się, że może ich być nawet 150 na ekranie), ale wrogowie nie są w żaden sposób oznaczeni, bo gra oferuje nam „dowolność". Wiem, że tak było w rzeczywistości i w tamtych czasach nikt żadnego HUDa do dyspozycji nie miał, ale bez przesady, to gra i chciałbym wiedzieć, co mam zrobić, do kogo strzelać, a do kogo nie. Nie ma nic fajnego we wpatrywaniu się w ekran w poszukiwaniu maleńkich punkcików, za którymi się uganiasz. Tym bardziej, że z powodu braku HUDa nie widać, czy samolot jest od ciebie kilometr, czy trzy, bo grafika oczywiście nie jest w stanie tego oddać.

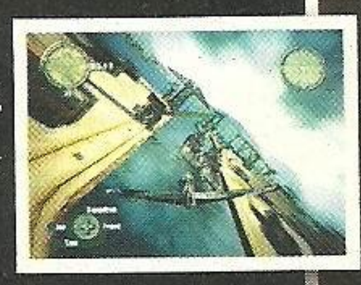
Nadmienić należy, że miałem także możliwość przez chwilę pokierować zwartym i gotowym oddziałem. Boże, cóż to za fajtłapy były. Małpy w tych maszynach więcej by potrafiły. Strzela się nawet fajnie i gdyby tylko nie te durne misje, w których przegrywa się przez to, że się czegoś nie obroniło (co w praktyce jest czysto losowe – zależy jak szybko nasi podłożą się wrogowi), byłoby całkiem zabawnie. Ale tak nie jest. Miejmy nadzieję, że jakiś betatester wyłoży programistom beznadziejność takich zadań i problemy z poziomem trudności oraz AI naszych towarzyszy. Jeśli tak się stanie, to gra może być całkiem udana, jeżeli nie... Lepiej nie myśleć.

Blizzard Beast ■ ■

KONKURENCJA

Bohaterowie Pacyfiku to nie jedyna lotnicza gra osadzona w realiach drugiej wojny światowej. Walka będzie zażarta.

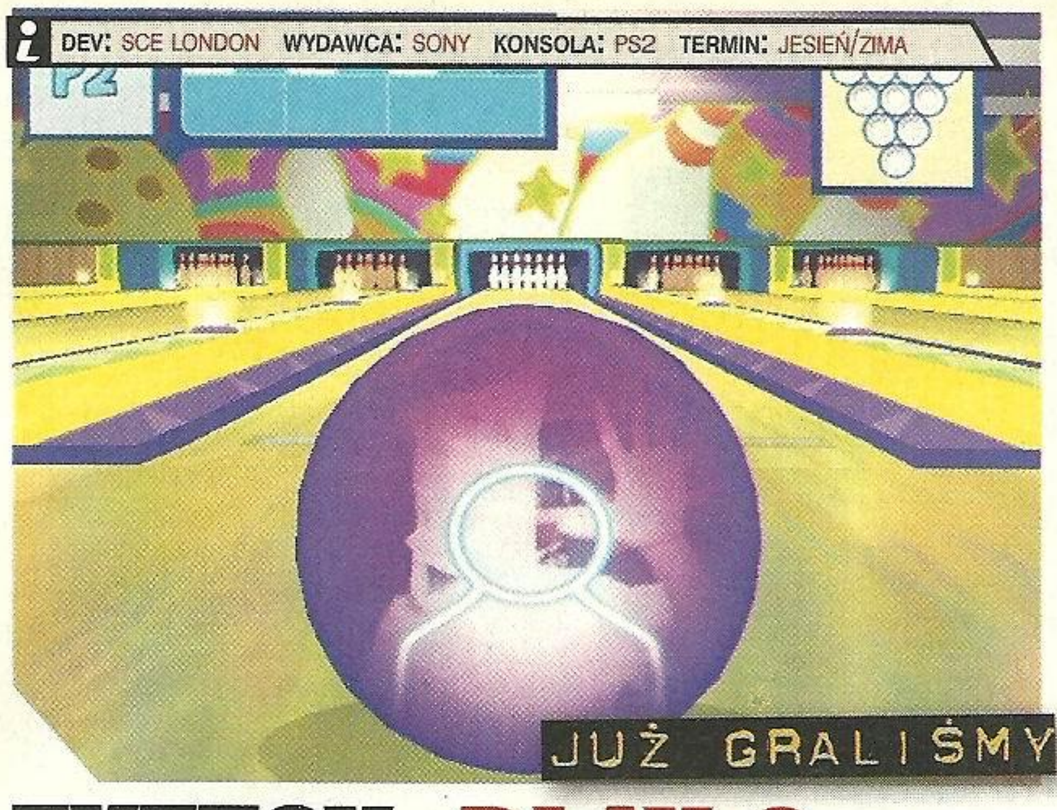
Blazing Angels: Squadrons of WWII
(XBOX – listopad – Ubisoft)



O tej grze pisaliśmy już dwa miesiące temu przy okazji relacji z pokazu gier Ubi. Cóż, nie ma sensu się powtarzać, ale kilka słów przypomnienia się należy. Zacznijmy od tego, że gra jest wyłącznie na konsolę Billa, a stoi za nią Ubisoft. Taka kombinacja sugeruje, że będzie to najładniejsza z zapowiedzianych gier i póki co wszystko wskazuje na to, że w istocie tak będzie. Autorzy obiecują czterdzieści rozmaitych bojowych maszyn, liczącą dwadzieścia misji kampanię oraz multiplayer przez Live! dla 20 graczy. Co ciekawe, jest to jedyna z prezentowanych tu gier, w której działania będą prowadzone także poza Pacyfikiem i polatamy nawet nad terytorium Niemiec.

Battlestations: Midway
(PS2, XBOX, PC – listopad – SCi)

Zdecydowanie największa niewiadoma. Może z tego wyjść prawdziwie świeża i ciekawa gra, ponieważ prezentowany w niej teatr działań ma być naprawdę ogromny. Pod komendę gracza trafia cała masa jednostek, pomiędzy którymi może dowolnie przełączać się podczas misji. O tyle jest to ciekawe, że poza żelaznymi ptakami przyjdzie nam także kierować wielkimi krążownikami, niszczycielami i lotniskowcami, będziemy nawet mogli przenieść się pod wodę i storpedować nieprzyjaciela z naszej łodzi podwodnej. Akcja będzie działa się także na rozlicznych wyspach, ale my będziemy tylko wspierać te działania z wody i powietrza – sami nie postawimy nogi na stałym lądzie. W sumie obiecywane jest nam ponad 60 rozmaitych jednostek, każda z unikalnymi możliwościami i to tak drobiazgowymi, jak odpalanie min głębinowych zrzucanych z naszych niszczycieli.



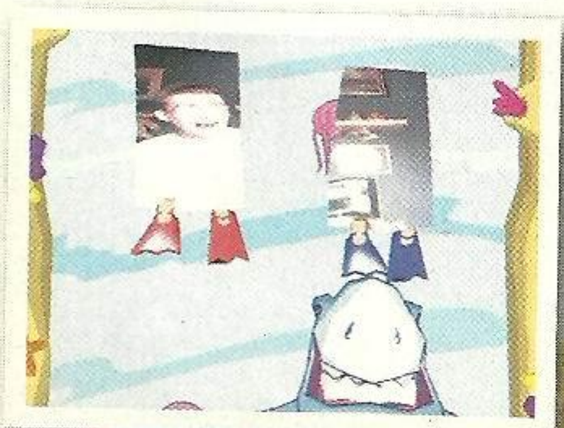
EYETOY: PLAY 3

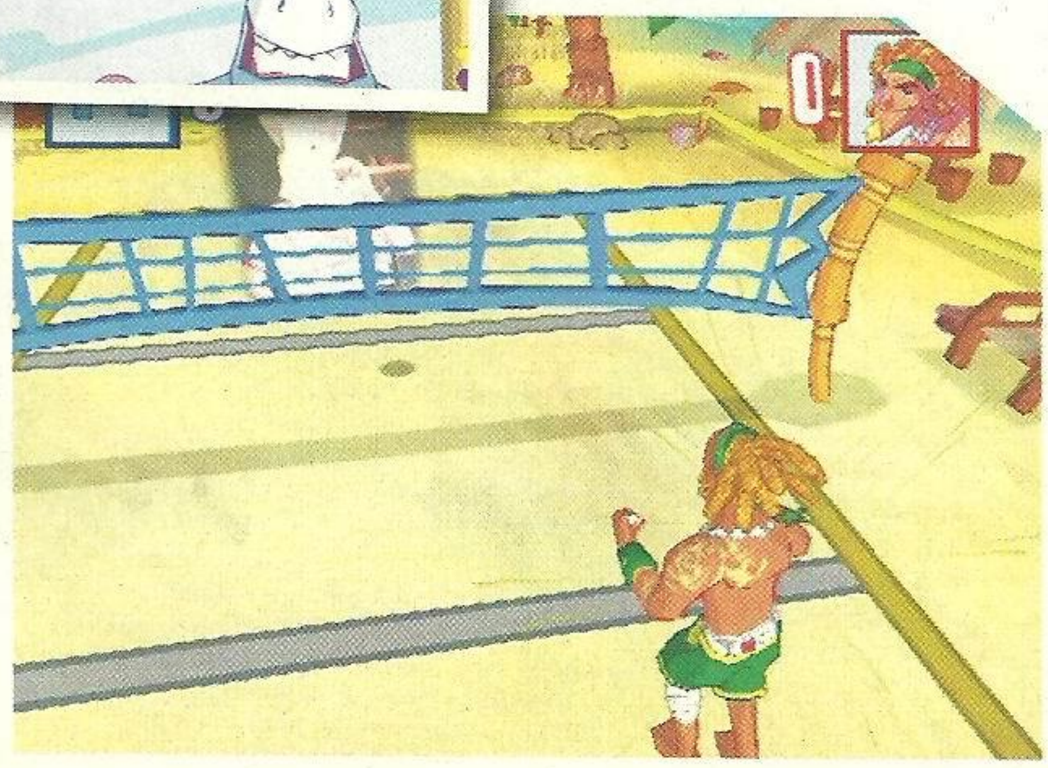
▶ NADAL MA WSZYSTKO, CZEGO TRZEBA...

Kolejny EyeToy Play był kwestią czasu – nic dziwnego, że w dwa miesiące po E3 2005 spłynęło do nas pierwsze grywalne demo trzeciej edycji gry. Demo to nawet za dużo powiedziane. W gotowym EyeToy Play 3 spodziewamy się przynajmniej piętnastu mini-gier z najprzeróżniejszych dziedzin (od robienia ciasta, przez boks, aż po granie na gitarze), natomiast nasza beta składała się zaledwie z trzech szybkich gierek. Już na wstępie w oczy rzucają się dwie ważne zmiany. Po pierwsze, zabrakło trybu single player, a więc żadna z gier nie będzie skierowana bezpośrednio do jednego gracza. Być może Sony chce w ten sposób zamknąć produkt przed samotnikami, którzy z poprzednimi edycjami Playa nie wytrzymywali dłużej niż 20 minut, a być może jest to kolejny krok, aby promować produkt jako party game i tylko party game. Drugą ważną sprawą jest poprawiona grafika. Play 3 będzie zdecydowanie najładniejszym EyeToyem sygnowanym przez Sony London. Przechodząc do właściwej gry, należy tradycyjnie wyrobić sobie profil i załączyć do niego zdjęcie. Chciałbym napisać, że robienie profilu jak zwykle sprawia dużo radości, ale... to już trzeci raz.

Jedną z nowych gier, niewidzianych w dotychczasowych zestawach, jest plażowa siatkówka. Na pierwszym planie pojawia się oponent, a hen, daleko za siatką widzimy samych siebie w roli zawodnika. Obsługa gry jest prosta – w wyciąganiu łap za piłką nie ma przecież niczego trudnego. Sprawa wygląda następująco – Spike (nasz przeciwnik) wybija piłkę, a naszym zadaniem będzie ją odbić. Kiedy widzicie, że kula leci za wysoko, trzeba wyprostować ręce i do niej podskoczyć, natomiast w momencie, gdy przelatuje nad siatką, pojawia się możliwość wykonania technicznego ścięcia. Gra odbywa się w miłej i ciepłej atmosferze, a Spike, z którym rozgrywamy piłkę, to sympatyczny koleś z tuzinem tatuaży na plecach i dredami na głowie. Po meczu okazuje się, że EyeToy robił zdjęcia. Zabawnie jest obejrzeć skaczącego siebie na tle redakcyjnej kanapy, bez całej tej kolorowej oprawy i fajerwerków. Siatkówkę można katować nawet w cztery osoby, co w większym gronie robi się naprawdę zabawne.

Dla tych, którzy zawsze chcieli być kulą od kręgli, Sony przygotowało niepowtarzalną okazję. Próbując swych sił w mini-grze Bowling wcielicie się w kulę i pokierujecie jej torem lotu. Ja rozstawiłem łapy niczym skrzydła samolotu i usilnie próbowałem wbić się w środek równo ustawionych kręgli. Z różnym skutkiem – z reguły im bardziej próbowałem, tym bardziej mnie znosiło. Kulę można podkręcać, zmieniać jej trasę, przyspieszać. Grać można oczywiście w kilka osób, ale wyłącznie jedna po drugiej. Ostatnia z zaproponowanych mini-gier była miksem małych, superszybkich rozgrywek z małpami w rolach głównych. W przeciągu kilku sekund trzeba było napełnić akwarium szybciej od przeciwnika, szybciej płynąć, ciągać za sznury od dzwonów, itd. Intensywnie i zabawnie. Ciekawe, czy Sony po raz trzeci zmiksuje kultowe Kung Foo. Trzeci Play znajduje się we wczesnej fazie produkcji. Ciężko wyrokować, czy będzie równie zabawny, jak poprzednie odsłony. Trzecia część domaga się wręcz świeżych mechanizmów, a nie tylko nowych mini-gier. **Matt** ■ ■





W PRODUKCJI

ŚWIEŻE MIĘSKO, CZYLI NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

True Crime: New York

Byli przestępcy, którzy po wielu życiowych zakrętach zostali policjantami, to zawsze fajny materiał na bohaterów gier akcji. W True Crime: New York City weźmiemy na siebie rolę Marcusa Reeda, aktualnie stróża prawa , który przeczesuje Manhattan w poszukiwaniu mordercy swojego przyjaciela. Przed Marcusem masa pracy – zamierza przemierzyć Wielkie Jabłko od Harlemu, aż po China Town. Pojawią się misje pod przykrywką, rozbijanie gangów od wewnątrz, a także wiele zmor z przeszłości bohatera.

Top Gun

Tegoroczna jesień upłynie pod znakiem jeszcze jednej gry lotniczej, firmowanej znakiem Top Guna. Podobnie jak w dotychczasowych top-gun-grach, umieszczeni zostaniemy za sterami uzbrojonego myśliwca, którego celem będzie nie tylko śmierć i pożoga, ale również eskortowanie, ochrona i atakowanie w eskadrze. Top Gun DS to 10 misji opracowanych dla samotnych graczy oraz cała masa zabawy przygotowanej pod kątem multiplayera. Podobno producenci skłaniają się ku rozwiązaniu, w którym jeden cartridge wystarczy do czteroosobowej zabawy.

Axuanox: The Angel's Tears

Aquanox był jednym z najładniejszych podwodnych shooterów, jakie zawitały na PC. Siadając za sterami małej, zwinnej łodzi podwodnej weźmiemy udział w czterdziestu misjach, które sprytnie narzuci nam scenariusz. Dno oceanu aż roi się od wrogich statków i wielkich bossów. Nasz batyskaf będzie zwrotny, bogato wyposażony w ostrą amunicję i rakiety, a my, w miarę progresu oczywiście, dokupimy mu niezbędnych upgrade'ów. Fajna sprawa.

LEMMINGS

▶ WYPRAWA PÓŁMÓZGÓW

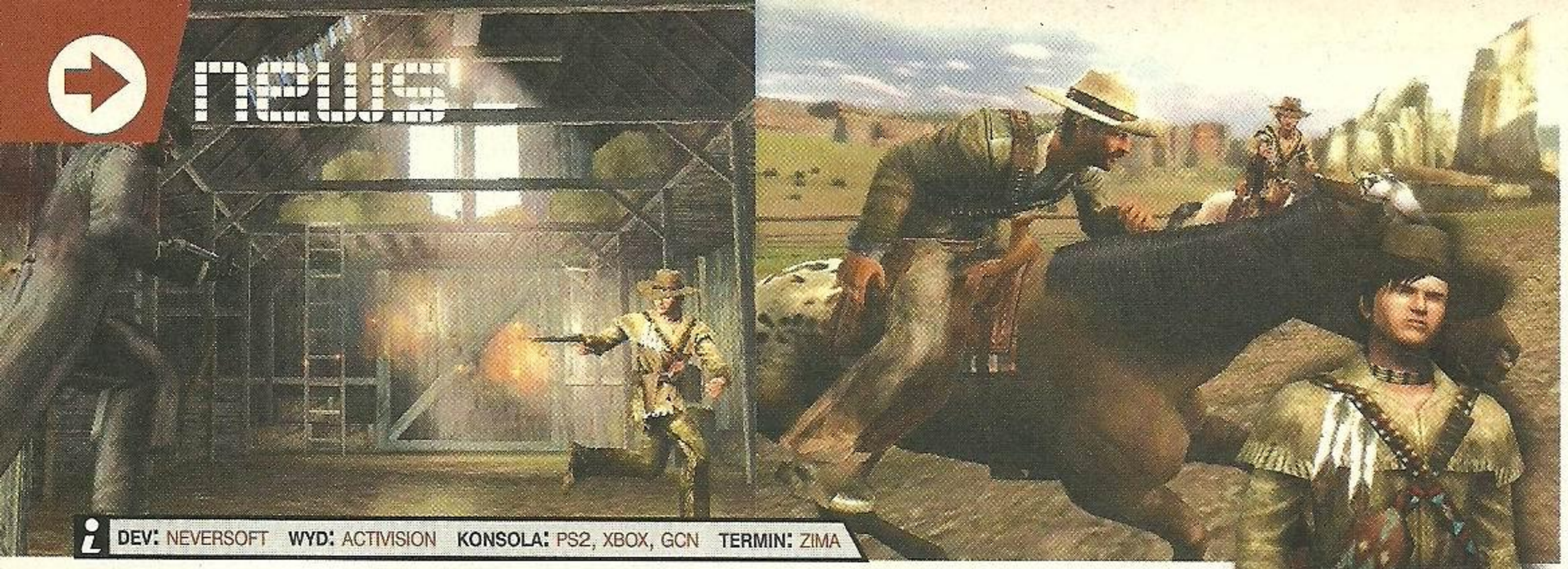
Może ciężko w to uwierzyć, ale mija dokładnie piętnaście lat od chwili, gdy światło dzienne ujrzała pierwsza gra o lemingach. Zespół dłubiący niegdyś przy tym tytule jest obecnie częścią Sony Computer Entertainment Europe, dlatego nie powinien dziwić Was fakt, że nowa odsłona gry pojawi się właśnie na przenośnej konsoli Sony. Nie będzie to jednak żaden trójwymiarowy remake – Lemingi najlepiej sprawdziły się do tej pory w dwóch wymiarach i właśnie w takiej postaci przywędrują na PSP.

Każdy dobrze wie, na czym polega zabawa w Lemmings, ale na wszelki wypadek przypomnijmy. Liczna grupka zielonowłosych zwierzątek (stworków?) musi przejść w określonym czasie z punktu A do punktu B i trzeba im oczywiście jakoś pomóc. Tak się bowiem składa, ze stworzenia prą bezmyślnie przed siebie nie zwracając uwagi na rozmaite niebezpieczeństwa. Myślicie, że zawahają się przed rzuceniem się w przepaść lub wejściem do jeziorka lawy? Nonsens. Nie zawahają się również przed wykonywaniem naszych poleceń, należy więc tak przydzielać im poszczególne zadania, by bezpiecznie doprowadzić całe stado do punktu docelowego. A przynajmniej większość.

Sprawa wygląda szalenie prosto – zaznaczamy kursorem określonego lemminga i zmieniamy go na przykład w budowniczego mostów, kopacza tuneli lub gościa powstrzymującego resztę ekipy przed dalszym marszem. Aby nieco ułatwić zabawę, wprowadzony zostanie zoom. Ekran PSP może i jest duży, ale nie na tyle, by z setki lemingów wyłowić jednego, konkretnego. Ciekawe, jak sprawdzi się sterowanie – krzyżak odpowiadać ma za zarządzanie stworzeniami, a analogowa gałka za ruch kamery. Czy na odwrót nie byłoby wygodniej?

Nie zapowiada się również, aby zabawa miała się szybko znudzić, gdyż w obrębie pięciu odmiennych światów rozegra się ponad sto poziomów. Wśród nich nie zabraknie etapów klasycznych, żywcem skopiowanych z 16-bitowych platform, ale pojawią się również całkowicie świeże, przygotowane z myślą o PSP. A na wypadek jakby tego było mało, w grze znajdzie się edytor, dzięki któremu sami sprawdzimy się w roli projektantów morderczych poziomów. Chętni do podlansowania mogą już zacierać ręce, gdyż otrzymają możliwość wrzucania swych dzieł na odpowiedni serwer, skąd będzie mógł zassać je każdy właściciel PSP. I Lemmings oczywiście.

Na koniec jeszcze jedna ważna informacja. Gra ukaże się tylko w Europie – może w końcu nam czegoś pozazdroszczą ci wredni Japończycy. ■ ■



DEV: NEVERSOFT WYD: ACTIVISION KONSOLA: PS2, XBOX, GCN TERMIN: ZIMA

GUN

► Rewolwer zamiast deskorolki

Chciwość, żądza i przemoc były prawdziwym obliczem Dzikiego Zachodu. Tak przynajmniej twierdzi Joel Jewett, szef Neversoftu, który po sześciu latach współpracy z Tony Hawkiem zamienił wirtualną deskorolkę na Gun, shooter tpp, w którym główne role zagrają twardzi kowboje i wiecznie dymiąca broń.

Bohaterem gry będzie Colton White, młody góral samotnie wychowywany przez leciwego ojca. Dramat rozpoczyna się w dniu, w którym nasz młodzik towarzyszy seniorowi podczas spotkania z dawnym przyjacielem. Panowie wchodzą na wielką łódź, atmosfera zaczyna robić się gorąca, a dalej już tradycyjnie. Najpierw wywiązuje się walka, potem ni stąd ni zowąd pojawia się kaznodzieja, który zabija przyjaciela starego pana White'a, a na końcu, dosłownie na sekundy przed eksplozją łodzi, stary White wręcza Coltonowi tajemniczy medalion, wyznaje, że nie jest jego ojcem, po czym wypycha go do wody. Zanim jednak przemoczony Colton wda się w bójki, strzelaniny i konne pościgi, na jego drodze stanie jeszcze Jenny, urocza panienka z zawodu uszczęśliwiająca okolicznych mężczyzn.

Nie zapowiada się raczej, aby Neversoft uzbroił głównego bohatera w nadprzyrodzone umiejętności, ale to, co potrafi ten chłopak, brzmi jak zbieranina najfajniejszych akcji z dotychczas widzianych przez nas shooterów. White Jr. zawodowo wali z klamki, używa stołów i ludzi jako osłon przez pociskami, strzela zza winkla, akrobatycznie przetacza się po ziemi, rzuca dynamitem i staje do szybkich pojedynków w specjalnym trybie Quick Draw. W głównej mierze to właśnie od młodego Coltona zależało będzie, kiedy wdać się w burdę, a kiedy nie, trzeba natomiast liczyć się z tym, że zaatakowane zbiry zawsze skrzykną jakieś wsparcie.

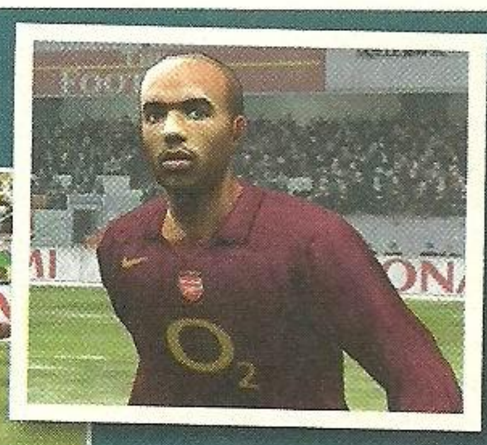
Przykładem może być scena w barze. Wypalcie w jakiegoś osiłka, a karczma momentalnie zamieni się w gigantyczne pole bitwy z minimum trzydziestoma walczącymi postaciami na jednym ekranie. Łamiące się stoły, pękające szkło, wióry, krew i szybujący na lewo i prawo ludzie, to chleb powszedni tej gry. Na potrzeby tak dynamicznej jatki Neversoft wysmażyło własny silnik liczący fizykę. Procedura rozpoznaje, czy przeciwnik oberwał z dynamitu, łuku, czy pocisku i odpowiednio przy tym reaguje. Kiedy wróg zbliży się do Coltona na niebezpieczną odległość, zawsze można wyjąć topór i wziąć udział w walce jeden na jednego. „Będzie bardzo niesmacznie." – mówie Jewett – „W takich momentach gra odsłoni swoją brutalną naturę."

W przeciwieństwie do Red Dead Revolver, a więc jedynej podobnej gry, Gun oferował będzie pełną swobodę podróży. W momencie, gdy White postawi swoją nogę w wielkim mieście, macie pełną swobodę zwiedzania. Sprawa jest o tyle istotna, że obok głównych misji, Gun zaproponuje również mnóstwo wątków pobocznych, dzięki którym kowboj zarobi dodatkową ilość punktów.

A właśnie – nie mogło zabraknąć elementów rpg. Zdobyte podczas walk punkty przeznaczycie na takie statystyki, jak jazda konna, zdrowie, posługiwanie się bronią, szybkość i walka w zwarciu. Sporo tego. Najfajniejsze jest jednak to, że kompletnie nie wiemy, czego spodziewać się po Neversoft. ■■

PRO EVOLUTION SOCCER 5

► Najlepsze jeszcze lepsze?



Pojawiły się pierwsze screeny z PES 5. Thierry Henry z Arsenalu Londyn (który będzie jedną z tak zwanych „twarzy" Pro Evolution Soccer 5, obok Johna Terry'ego z Chelsea Londyn) pozuje w najnowszej koszulce Arsenalu, w jakiej ta drużyna będzie występować w nadchodzącym sezonie. A to oznacza, że z całą pewnością przynajmniej ta ekipa spośród klubów angielskiej Premiership będzie miała pełną licencję w Pro Evo 5. Potwierdzone jest także, że w japońskiej wersji Wining Eleven 9 będzie kilka innych, nowych drużyn na licencji. Będą to: Arsenal, Chelsea, Galatasaray, Dynamo Kijów, FC Porto i Glasgow Rangers.

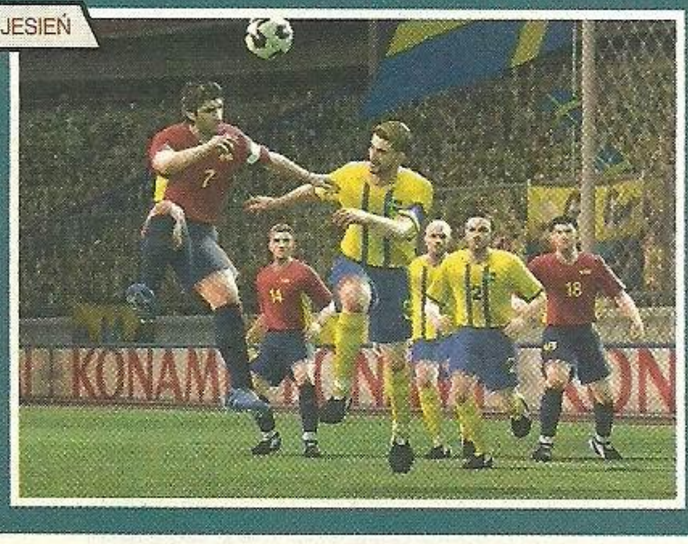
Dużo więcej wiadomo o Winning Eleven 9, które, jak zapewne wiecie, od zawsze jest swego rodzaju wersją „preview" tego, co kilka miesięcy później pokaże Pro Evo. Dojdą nowe animacje zawodników, nowe piłki (Pelias 2 i Adidas Finale Orange między innymi), kolejne stadiony (El Riazor – Deportivo La Coruna, Mestalla – Valencia, Newland Stadium – Ajax Cape Town, Berlin Olympiastadion oraz japońska Saitama), nowe możliwości edycji wyglądu zawodników, jak choćby kolorowe „bransoletki", tak popularne w minionym sezonie i wiele innych tego typu gadżetów, na przykład możliwość wyjęcia zawodnikom koszulek ze spodenek. Pojawi się też śnieg na stadionach, choć raczej wokół boiska niż na samej murawie, a graczom będzie lecieć para z ust.

Zmiany w samej grze prezentują się jeszcze lepiej. Japończycy dostaną możliwość poprowadzenia swej reprezentacji do finałów Mistrzostw Świata (tryb „Nippon Challenge Go for 2006"), ale najprawdopodobniej nie pojawi się on w Pro Evo 5. Oprócz tego na karcie pamięci będzie można nagrać nawet do 20 profili graczy, w których będą się zapisywać nasze zwycięstwa, porażki i remisy! Czy to oznacza definitywny koniec prowadzenia zeszytów, podliczania wyników oraz kłótni o to, kto jest lepszy? Przestaną też ginąć w niewyjaśnionych okolicznościach kartki z wynikami...

Coś jeszcze? A i owszem i to całkiem sporo. Na przykład dwie nowe pozycje na boisku – wingback (tak gra Cafu w Milanie na przykład) oraz second top (jak Scholes w Man Utd.). Podobno poprawiony ma zostać sposób poruszania się graczy na boisku oraz ich SI. Dojdą także dwie nowe zdolności specjalne dla zawodników z pola. Oprócz tego zmiany dosięgną samego sterowania – strzał wewnętrzną częścią stopy będzie możliwy dopiero po wciśnięciu R2, ale nie wiadomo jeszcze jak zgrywać się to będzie z płaskim lobem a la „Franek łowca bramek", który przecież też jest pod R2. Oprócz tego zapowiedziana została „pełna kontrola nad zawodnikami", ale dla odmiany nie wiadomo, co to może znaczyć. Najprawdopodobniej jest to po prostu hasełko reklamowe, bo taka sama „pełna kontrola" anonsowana była już kilka razy, a przecież wiadomo nie od dziś, że akurat ten element byłoby bardzo trudno w PES ulepszyć tak, żeby niczego nie zepsuć z genialnego systemu tej gry. Zmiany nie ominą także trybu Master League, przede wszystkim ulepszony zostanie rozwój, a także „prowadzenie" zawodników.

Za miesiąc zdamy Wam obszerny raport z grania w Winning Eleven 9. ■■

DEV: KCET WYD: KONAMI KONSOLA: PS2, PSP TERMIN: JESIEŃ



NEWSFLASH

JOE SIĘ ZMIENIA
Nowy Viewtiful Joe zawita do Japonii pod koniec września 2005. Czerwone metr piętnaście ukaże się zarówno na GCN, jak i na PSP, ale handheld musi poczekać na swoją grę nieco dłużej. Podtytuł gry wymieniono z kiepskiego VFX Battle na lepiej brzmiące Battle Carnival. Zdaje się, że gra przeszła małą metamorfozę i teraz będzie to już czystej krwi mordobicie. Mimo to, czekamy na nowe V!

JAPONIA (CIĄGLE) NIE LUBI XBOXA
Wiemy już, jak kształtowała się sprzedaż konsol w Japonii w pierwszym półroczu 2005. Prowadzi PlayStation 2 z wynikiem 1 286 882 konsol, a tuż za nim plasuje się Nintendo DS (1 236 268) oraz PSP (1 137 597). Handheldy nowej generacji ugryzły nieco rynku na którym bezkarnie szalał GameBoy Advance. Jego sprzedaż spadła z 1 295 460 sztuk w zeszłym roku, do 497 931 egzemplarzy w obecnym.
Pytacie o Xboxa? Przez pół roku Microsoft sprzedał w Japonii 9045 konsol. Dołujące. W zeszłym roku było lepiej – Xboxa kupiło 18 239 użytkowników.

EKSKLUZYWNY FAR CRY
FarCry Instincts ukaże się jako tytuł exclusive wyłącznie na Xboksie. Od pewnego czasu zastanawialiśmy się, dlaczego z oficjalnej strony gry zniknęły loga PS2 i GCN. No to mamy odpowiedź.

EA LUBI KOMÓRKI
Electronic Arts dostrzegło potencjał tkwiący w grach na telefony komórkowe. Firma zamierza zainwestować blisko 25 milionów dolarów do końca roku fiskalnego, a także podpisać umowy z sieciami Spirit i Verizon, które dystrybuować będą ich gry. Do końca 2005 roku posiadacze komórek powinni bawić się już 20-25 grami od EA, w tym NBA Live 06, Tiger Woods PGA Tour 06, FIFA 06, NFS Most Wanted i The Sims 2.

MASTER CHIEF PO HARRYM
Halo 2 to (skromnie mówiąc) fenomen, który w ciągu pierwszego dnia sprzedaży zarobił blisko 125 milionów dolarów. Wynik wydaje się obłędny (żaden film, książka, ani płyta z muzyką nie przebiła tego rekordu), ale nie w momencie, gdy w sklepach pojawia się nowa opowieść pani J. K. Rowling. Wydawca książki, Scholastic Inc. zamówił blisko 10,8 mln egzemplarzy książki. Księgarnia Amazon odnotowała ponad dwa miliony preorderów, a Barnes & Noble – trochę ponad 750 tysięcy. Nawet, jeśli książka sprzedawana będzie w niektórych sieciach po „promocyjnej" cenie 29,99 dolców, Master Chief spadnie na drugie miejsce. I co wtedy? Czy ktoś powiedział Halo 3?

XBOX PARTY
Począwszy od 2001 roku Microsoft regularnie organizuje imprezy o nazwie „X0", podczas których Europejscy dziennikarze mają okazję sprawdzać w akcji najnowsze gry i sprzęt, a także poznać oficjalne ceny. X05 odbędzie się w październiku, a złotousty Chris Lewis (regionalny szef do spraw Xboxa) mówi, że „Po tym pokazie nie będzie już żadnych wątpliwości odnośnie przepotężnej mocy Xboxa 360." Zanim jednak otworzą się drzwi do X05, Microsoft zorganizuje w Japonii tzw. Xbox Summit 2005, który rozmiarami niewiele odbiegać będzie od samego E3. Ale czego się nie robi, aby zaskarbić sobie miłość skośnookich braci...

WYPOŻYCZALNIE UMD
Sony testuje potencjał filmowy PSP. W Tokio pojawiły się wypożyczalnie (w liczbie pięćdziesięciu), gdzie każdy skośnooki brat może przebierać w ofercie 14 tytułów na UMD. W ofercie filmowej znalazły się pozycje, które w USA odniosły miażdżący sukces na tym właśnie nośniku. Jeśli pomysł się przyjmie, nic chyba nie stanie na przeszkodzie, aby podobnych praktyk spróbować w Europie.

DEV: CAPCOM WYDAWCA: CAPCOM KONSOLA: PS2 TERMIN: PAŹDZIERNIK

Szkoda, że Nightmare Before Christmas to jeden z tych tytułów, które mało graczom mówią. Obawiam się, że niewiele osób czeka na Jacka Skellingtona, nawet pomimo tego, że NBC zapowiada się na jedną z lepszych gier tej jesieni.

JUŻ GRALIŚMY

TIM BURTON'S NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS OOGIE'S REVENGE

► TAK WŁAŚNIE WYGLĄDAŁBY DEVIL MAY CRY, GDYBY ZROBIŁ GO TIM BURTON

Capcom ponownie za sterami i po raz kolejny w roli, w jakiej lubimy tego wydawcę i developera najbardziej. Firma, która swój potencjał najlepiej wykorzystuje w grach akcji, tym razem na warsztat bierze *Nightmare Before Christmas*; koszmarno–groteskową bajkę w reżyserii Tim Burtona; kultowy film animowany zrealizowany tą samą techniką, co poczciwy Miś Uszatek. Do współpracy nad Oogie's Revenge zaproszono oczywiście samego reżysera, dzięki czemu gra ocieka grobowo-kukiełkowym klimatem, podobnie, jak pełnometrażowy film sprzed kilkunastu już lat.

Zakładam, że widzieliście rzeczy, do jakich zdolny jest Tim Burton. Na przykład *Edwarda Nożycorękiego* – historię chłopaka, który w miejscu palców miał olbrzymie sekatory lub Beetle Juice'a – martwego psotnika spełniającego życzenia osób, które go wezwały. Capcom też lubi Burtona. Jack Skellington to przesympatyczny pokrak, z nienaturalnie chudymi kończynami i małym, pozszywanym łbem. Rola Dżeka jest prosta – musi sprawić, aby dzieciaki na samą myśl o 23 grudnia dostawały gęsiej skórki. Tymczasem na wolność wydostaje się Oogie Boogie, mający z naszym bohaterem ostro na pieńku – Jack pokonał go w filmie. Ot, typowy żal pokonanego w przeszłości bossa do bohaterskiej postaci.

Zanim jednak Jack stanie oko w oko z Oogiem, zmuszony będzie do wycięcia w pień jego sługusów. Co to oznacza? Widowiskowe, liczone w dziesiątkach ciosów combosy, mnóstwo przeciwników, których przy odrobinie wprawy można dynamicznie podrzucać, żonglować, masakrować i rozbijać, a oprócz tego – tonę świecidełek i dopałek, dzięki którym Jack urośnie w siłę. Oprócz mocnej jatki, nie zabraknie też zagadek z gatunku „bramę otwiera medalion leżący gdzieś na cmentarzu".

Nightmare Before Christmas to gra akcji ukazana z widoku tpp. Kamera śledzi Jacka w identyczny sposób, w jaki podążała za Samanosuke i Dante, ale na tym nie koniec. Niepozornie wyglądający Skellington ma wszystkie cechy niezbędne, aby stać się rasowym bohaterem hack'n'slasha z górnej półki. Do rozwalania potworów używa zielonej, gumiastej łapy (Soul Robber), którą na początku gry dostaje od szalonego doktorka. Łapa jest o tyle fachowa, że zmienia kształt i rozciąga się nieprawdopodobnie, dzięki czemu można nią obić nawet oddalonych wrogów. Tak więc – Jack potrafi chlastać przeciwników tak długo, aż rozpadną się na drobne, umie też chwytać ich za gardła, obijać o ziemię, podrzucać do góry, rozpłaszczać na ścianach, a nawet ciskać jednym o drugiego. Podobnie jak w DMC, konsola na bieżąco szacuje widowiskowość combosów i przydziela w zamian za nie punkty, które spożytkujemy w miejscowym sklepie (Witcher's Shop).

Podkreślam (na wypadek, gdyby sprawa nie była do końca jasna), że grę produkuje Capcom, więc dowolnie wybrany poziom trudności (nawet Easy!) niewiele ma wspólnego z tym, jak rozumieją go inni producenci gier. Z małymi szkieletorkami radziłem sobie świetnie, ale spotkanie z eksplodującymi dyniami uświadomiło mi, że napis „game over" oglądał będę równie często, jak nazwy kolejnych misji. Od razu także widać, jak wiele elementów zaczerpnięto z DMC. Oprócz widowiskowego machania bronią, liczonych combosów i sklepów, gdzie za słoną opłatą poprawimy wydajność broni, gra podsumowuje każdy z ukończonych przez nas leveli i wystawia stosowną ocenę. Jeśli nie zgadzamy się z werdyktem – poziom można powtarzać do znudzenia, tym bardziej, że powrót do każdego z nich możliwy jest w dowolnym momencie.

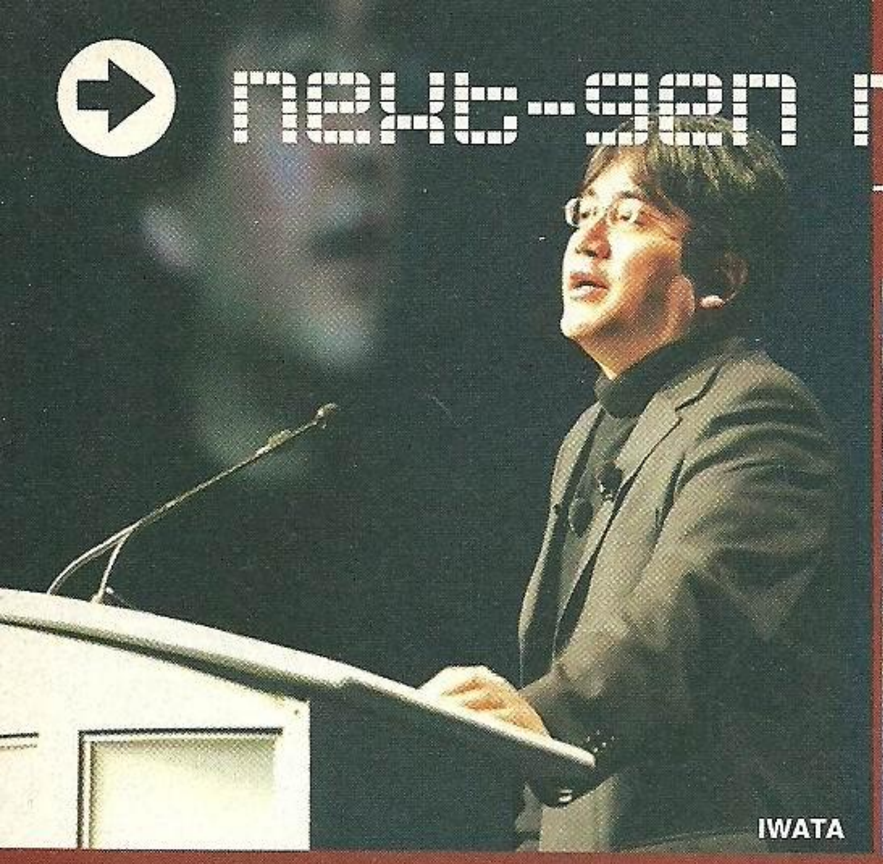
„KOSZMAR..." DZIAŁA NA TYM SAMYM SILNIKU GRAFICZNYM, KTÓREGO CAPCOM UŻYŁ W TRZECIM DMC I ONIMUSHY, A TAKŻE SHADOW OF ROME.

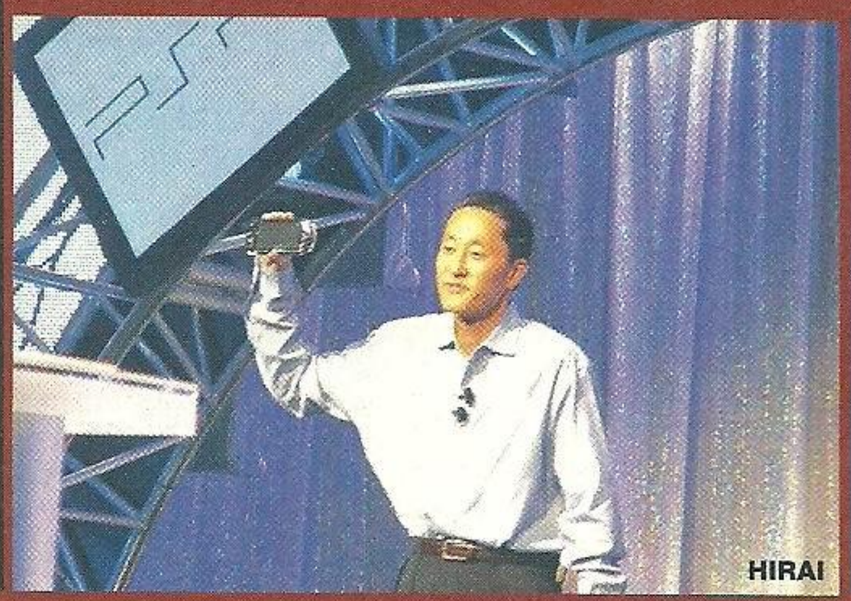
Nightmare Before Christmas nie byłby nawet w połowie tak fajny, gdyby nie wyjątkowy soundtrack. Dokładnie tak – wyjątkowy! Dawno już nie grałem w grę, podczas której w tle odśpiewywane są kolędy z wyraźnie brzmiącymi zwrotkami i podziałami na głosy. Niesamowita sprawa! Kiedy wpadłem na pierwszego bossa, okazało się, że w trakcie walki zarówno Jack, jak i Pan Cień wyśpiewują do siebie kolejne wersy piosenki (swoją drogą, soundrack już ukazał się na płycie audio CD). A skoro już jesteśmy przy bossie – grałem we wczesną wersję i nie wiem, czy każdą walkę rozwiązano podobnie, ale starcia z szefami ma w sobie mnóstwo świeżości. Tłukąc zwyrodnialców powodujemy, że uciekają z nich nuty, które oczywiście należy łapać. Kiedy uzbieramy odpowiednią ilość, odpali się krótka mini-gra, podczas której należy powtarzać za konsolą wskazaną kombinację przycisków. Jeśli się uda, boss padnie pozostawiając po sobie tonę świecidełek i dopałek. Fajna zabawa i na pewno mniej stresująca, niż DMC.

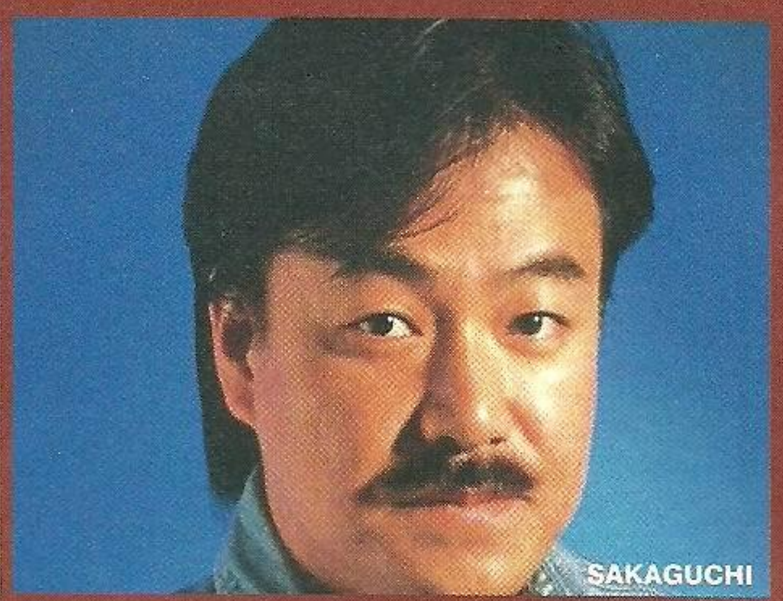
Największą radochę sprawiają jednak transformacje. Otóż Jack, jak na bohatera nienormalnej gry przystało, potrafi zmieniać się w dwie alternatywne postacie. Santa Jack to ten sam maszkar, ale ubrany w czapę Świętego Mikołaja i atakujący przeciwników paczkami prezentów; natomiast Pumpkin King rozsiewa wokół siebie ogniste kule odsyłając monstra do piekła. Tłuczenie zielonym Soul Robberem jest fajne, ale w pełnej wersji na pewno ustąpi miejsca potężnemu Świętemu Jack'owi i Dyniowemu Królowi. A wspominałem, że Jack potrafi obrażać swoich przeciwników?

„Koszmar..." działa na tym samym silniku graficznym, którego Capcom użył w trzecim DMC i Onimushy, a także Shadow of Rome. Piękne, obszerne poziomy, stałe sześćdziesiąt klatek animacji na sekundę i bardzo dokładnie pokazane ciosy spodobają się każdemu, kto choć przez moment sprawdzi grę w akcji. Za to niekoniecznie musi przypaść Wam do gustu groteskowa oprawa – strzeliste budynki, ostro wykończone ściany, chude, na wpółmartwe postacie i czarne doły zamiast oczu. A co powiecie na to, że stan gry zapiszemy się u typa noszącego pod cylindrem dwa malutkie, nieustannie paplające stwory? Pewnie, gra nabiera przez to ciekawego, mocno karykaturalnego stylu, ale nie każdy musi udawać, że takie klimaty mu odpowiadają. W wersji preview nie spodobała mi się tylko jedna rzecz – uciekająca z pola walki kamera. Mam nadzieję, że do momentu premiery ktoś to wyreguluje.

Matt ■ ■


IWATA


HIRAI


SAKAGUCHI

NEXT-GEN NEWS

Pasjonujące wieści o następnej generacji konsol

O tym, że Microsoft bardzo dużą uwagę przywiązuje do japońskiego rynku pisaliśmy już w poprzednim miesiącu. Firma chce tym razem osiągnąć więcej niż z Xboxem, który sprzedał się tam w liczbie 460 tysięcy sztuk (dwa razy więcej PS2 zeszło w dwa dni od premiery). W lipcu odbyła się specjalna impreza, na której ujawnione zostały informacje o kolejnych studiach dołączających do obozu MS i być może pokazane zostały nowe gry. Niestety termin był na tyle niedogodny, że nie daliśmy rady zamieścić z niej raportu. Ale za miesiąc to nadrobimy!

↳ ALE JAPOŃCZYCY NIE KOCHAJĄ X360

Okazuje się jednak, że wysiłki MS mogą zdać się psu na budę. Z ankiety przeprowadzonej przez C-News na grupie tysiąca osób w wieku 10-59 lat wynika, że aż 60% wybrałoby PS3, 8% Revo, a zaledwie 2% zainteresowało się Xboxem. Niezdecydowanych jest aż trzydzieści procent. Sony jednak nie ma powodów do radości, bo ankietowani chcieliby zapłacić za nowego Pleja od 180 do 270 dolarów, a analitycy mówią, że PS3 kosztować będzie aż 399 zielonych. Z sondażu wynika też, że osiemdziesiąt procent graczy interesują znane licencje. Najbardziej kochane są erpegi, których brakowało na Xboksie, później symulacje i strategie, dalej gry akcji, przygodówki i strzelaniny.

↳ 11 MILIONÓW X360

Według analityków z Kagan Research do 2007 roku Microsoft sprzeda jedenaście milionów Xboxów 360, ale i tak będzie to dużo mniej niż wynik, jaki osiągnie PS3. Za to Nintendo do 2010 roku sprzeda o połowę mniej konsol niż MS. Z kolei Peter Moore mówi, że realne jest osiągnięcie wyniku 10 milionów w ciągu 12-16 miesięcy, co byłoby ogromnym sukcesem, bo do tej pory w ciągu trzech lat sprzedało się 20 milionów Xboxów.

↳ NEXT-GENY PRZYSPIESZĄ WZROST

Analitycy z DFC Intelligence przewidują wzrost sprzedaży gier z 18 miliardów dolarów w 2004 do 26 miliardów dolarów w 2010, a to oczywiście dzięki nowym konsolom. Na rynku wciąż jest miejsce dla trzech graczy i wcale nie jest tak, że zwycięzca bierze wszystko, chociaż co by się nie stało to i tak tę wojnę wygra PS3. Sony musiałoby popełnić jakieś kardynalne błędy, żeby stało się inaczej.

↳ JUŻ ZA MAŁO XBOXÓW?

Tymczasem amerykańskie źródła donoszą, że tak znane sieci sklepów jak EB Games i Gamestop już mają problemy z preorderami na Xboxa 360. Podobno jest tylu chętnych, że nie da się już dostać konsoli w dniu premiery, a nawet później mogą być z tym problemy. Microsoft uspokaja – do Świąt Bożego Narodzenia wszyscy chętni nabędą swoją konsolę.

↳ PS3 DROGIE, BEZ DYSKU I JUŻ NIE ROUTER

Merrill Lynch Japan sugeruje, że produkcja PS3 kosztować będzie aż 494 dolary, a do sklepów konsola trafi w cenie 399$ w USA i 410$ w Japonii. Oznacza to, że jeśli plan Sony się uda i firma sprzeda czternaście milionów konsol w pierwszym roku obecności PS3 na rynku, to straci prawie 1,2 miliarda zielonych. Według analityków napęd Blu-Ray, Cell i RSX kosztować mają po 101 dolarów, a do tego trzeba przecież doliczyć koszty produkcji i pozostałe podzespoły. Ken Kutaragi specjalnie się tym nie przejmuje. W wywiadzie dla Toyo Keizai powiedział, że ludzie myśląc o PS3 powiedzą sobie „Tak bardzo jej chcę, że dłużej będę pracować, by na nią zarobić." Sony jednak nie chce przesadzić z ceną i tak nastąpiły pierwsze cięcia. PS3 straciło funkcję routera, a z trzech gigabitowych portów ethernetowych prawdopodobnie zostanie tylko jeden. A skoro już oszczędzać, to czemu nie pozbyć się twardego dysku? Według Famitsu PS3 trafi na rynek bez takowego, ale może dostępny będzie w specjalnym packu – coś jak Value Pack w przypadku PSP. Oczywiście mowa tu o Japonii. Jeśli jednak dysk będzie dodawany fabrycznie, to będzie on co najmniej 80 gigabajtowy. Tak widzi to Ken.

↳ DWA SŁÓWKA O PADZIE DO REVO

Satoru Iwata zechciał podzielić się ze światem krótkim spostrzeżeniem dotyczącym pada Revo. Szef Nintendo stwierdził, że dzisiaj kontrolery mają zbyt wiele przycisków i gałek. Pad Revo będzie prosty i pozwoli się cieszyć grą nowym, jak i starym konsolowcom. Tymczasem Reggie Fils-Aime dał do zrozumienia, że niektórzy twórcy gier już widzieli owo cudo i są (a jakże by inaczej) zachwyceni. Reggie sprzedał też małego hinta – skoro będzie można odpalać stare gry z NESa, SNESa i N64, to pad musi być taki, żeby we wszystkie tytuły dało się wygodnie grać. Jakieś pomysły? A swoją drogą, pojawiły się plotki, że Nintendo zmieni nazwę Revolution właśnie na Revo. Już trwają rozmowy z włoską firmą, do której należy ta nazwa.

↳ REVO DOPALI STAROCIE?

Chcecie pograć w klasyki, ale odrzuca Was staroszkolna oprawa? Nintendo ma coś specjalnie dla Was. Satoru Iwata zapowiedział, że będzie można ściągnąć dopalone graficznie wersje starych hitów. Oczywiście sam sposób zabawy się nie zmieni, poprawie ulegną na przykład tekstury. Normalne, odlskulowe wersje również będą dostępne. Chcielibyśmy to zobaczyć na własne oczy, ale na tegorocznym TGS (16-18 września) Nintendo nie zamierza się wystawiać.

↳ NEXTGEN BITCHFEST, CZYLI BYLE LEPIEJ SIĘ SPRZEDAĆ (I DOKOPAĆ INNYM)

Amerykański magazyn EGM przeprowadził wywiady z Kazem Hirai z Sony, J Allardem z MS i Reggie Fils-Aimem z Ninny. Trzej mili panowie zachwalali swoje konsole krytykując konkurencję. I tak Kaz rzucił, że PS3 ma najbardziej zaawansowaną technologię i że będzie czymś więcej niż tylko konsolą. Reggie nie omieszkał przypomnieć, jak to nie powiodło się firmie z set-top boxem zwanym PSX, i stwierdził, że z PS3 historia się powtórzy. Allard za to uznał, że Sony kopiuje ich pomysły i wcale nie ma silniejszej konsoli od MS.

Kaz wyrokuje, że to, iż ktoś pierwszy pojawia się na rynku nie oznacza, że wygrywa, na co Allard odpowiedział, że nie powtórzy się sytuacja z Saturnem i Dreamcastem. Z kilku powodów. Dwa miliony osób gra poprzez Live; EA szykuje ogromną ilość tytułów; gry robią takie firmy jak Rare i Bungie oraz Square-Enix.

Z kolei Hirai powiedział, że granie online będzie miłym dodatkiem do PS3 i że da się połączyć z konsolą przez PSP z dowolnego miejsca na Ziemi. Przy okazji powiedział, że już PS2 było zdolne do ściągania filmów z sieci i surfowania po internecie, ale niestety nie było odpowiedniej infrastruktury. Allard przypomniał, że to MS ma świetny system online jakim jest Live, a Sony sobie z tym nie radzi, co znowu skomentował Hirai mówiąc, że MS zbytnio przywiązuje uwagę do tej kwestii. „Oni na każdym kroku mówią tylko o graniu online, a to przecież tylko dodatek, jak klimatyzacja w samochodzie." Dodał też, że jeśli ktoś zechce wypuścić własną przeglądarkę na PS3 to nie będzie z tym problemu.

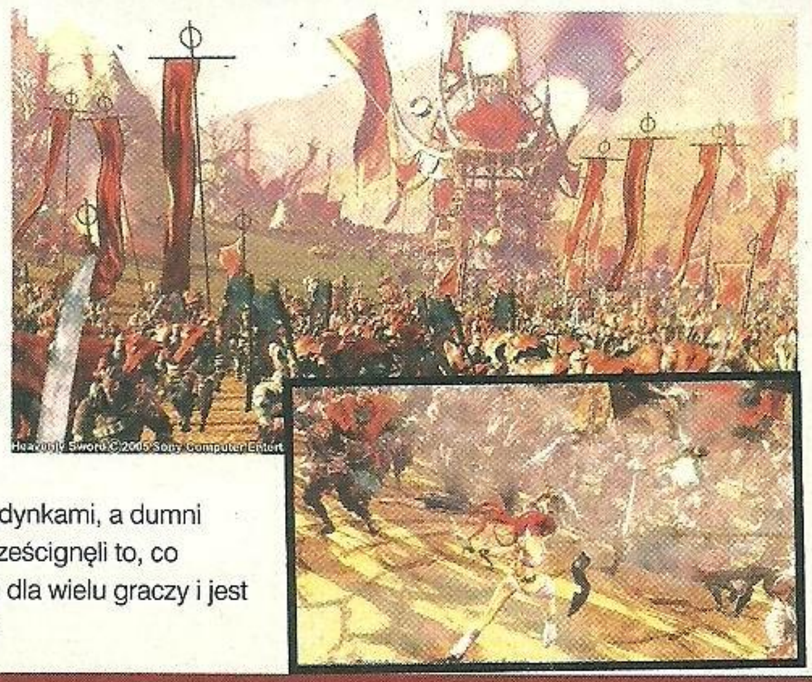
Na koniec Reggie stwierdzil, że Revo będzie bardzo tanie, bo służyć ma tylko do grania. Co ciekawe, Allard powiedział, że PSP było 50 dolarów tańsze niż się spodziewał, więc ciężko przewidzieć co Sony zrobi z PS3, ale nie powiedział nic o cenie X360. I to by było na tyle z naszego kółeczka wzajemnej adoracji. Przynajmniej na razie.

↳ COŚ SŁABE TE NEXT-GENY

PS3 i Xbox 360 nie będą tak silne, jak usiłują nam to wmówić ich producenci. To po prostu chwyt marketingowy. Tak wynika z artykułu, jaki pojawił się na stronie Anandtech. Obie konsole tak naprawdę będą zaledwie dwukrotnie silniejsze od pierwszego Xboxa, co przy okazji oznacza, że ich moce będą porównywalne. Źródłem tych informacji są podobno zawiedzeni twórcy piszący gry na next-geny. W artykule pojawiło się też

HEAVENLY SWORD | PS3

Ninja Theory (wcześniej Just Add Monster) stworzyło do tej pory grę Kung Fu Chaos skierowaną do młodszych odbiorców. Gdy pojawił się pomysł zrobienia kontynuacji wydawca grzecznie doradził, by firma zmieniła plany i zabrała się za mroczną, dojrzałą pozycję, pełną szalonej akcji. Dobrym pomysłem było zrobienie jej na next-gena, a to dlatego, że świeże licencje najlepiej się sprzedają kiedy ludzie chcą grać w cokolwiek na nowej konsoli, a znanych hitów brak. I tak koncept Heavenly Sword narodził się na początku 2003 roku. W krainie mieczy i bohaterów, młoda dziewczyna, której zostało kilka dni życia, postanawia dokonać ostatecznego poświęcenia, by uratować świat. A może przy okazji siebie, bo jak mówi: „nie jestem gotowa by umrzeć". Trailer prezentowany na E3 zachwycił nas megastylowymi pojedynkami, a dumni autorzy twierdzą, że w kwestii głębi walki już w zeszłym roku prześcignęli to, co zaprezentowano w Ninja Gaiden. W planach są też walki online dla wielu graczy i jest bardzo realne, że ta opcja znajdzie się w ostatecznej wersji gry.



stwierdzenie, że graficzne procesory są faktycznie imponująco silne, ale ich moc nie zostanie wykorzystana, z powodu zbyt słabych CPU obu konsol. Tekst bardzo szybko został zdjęty.

ITAGAKI MÓWI O X360

W wywiadzie udzielonym Famitsu Xbox, Tomonobu Itagaki z Team Ninja powiedział kilka słów o Xboxie 360. Wielordzeniowy procesor kojarzy się z Segą Saturn, która również miała takowy – tyle, że składający się z dwóch, trzydziestodwubitowych CPU. Przekonanie, że nowa konsola MS jest prosta w programowaniu jest błędne. Wszystko jest łatwe do pewnego momentu, a gdy chce się osiągnąć wyższy poziom trzeba się bardzo namęczyć. W każdym razie warto, bo mocy jest sporo. Jeden rdzeń sprawiłby, że maszyna byłaby kilka razy szybsza od dzisiejszych konsol. Natomiast 512 MB pamięci, to aż za dużo. Największą bolączką Xboxa 360 jest brak HD-DVD. Itagaki uważa, że niemożliwe będzie upchnięcie Dead or Alive 4 na DVD o pojemności 9,4 GB. High Def po prostu wymaga więcej miejsca. A poza tym Japończycy, w przeciwieństwie do reszty świata, starają się umieszczać w swoich grach prerenderowane scenki przerywnikowe, zajmujące mnóstwo miejsca.

360 MOŻE EWOLUOWAĆ

Co ciekawe Bill Gates powiedział, że pierwsza partia Xboxów 360 wyposażona zostanie w czytnik DVD, a późniejsze modele będą mieć HD-DVD. Mało tego, pojawią się też dodatkowe opcje, poprawiane zostaną ewentualne błędy oprogramowania i ulepszone działanie X360 jako centrum rozrywki. MS i Toshiba już dogadały się w kwestii dalszej współpracy. Ciekawe tylko, co ze „starymi" X360. Ktoś wymieni te czytniki, czy co?

SAKAGUCHI SYPIE O 360

Hironobu Sakaguchi w wywiadzie dla Globe Technology wyjaśnił, że robi gry na X360 nie dlatego, że jest to najsilniejsza konsola, a dlatego, że nakłoniła go do tego znajomość z Yoshihiro Maruyamą i Hiroshim Kawai – obaj panowie pracują w japońskim oddziale MS. Według niego każdy next-gen ma swoje silne i słabe strony, ale jakby nie było, to nowa generacja i obie maszyny przekraczają pewne bariery, przez co jest to bez różnicy, na którą robi się gry. W każdym razie Mistrz nie narzeka na moc i technikalia Xboxa 360 dodając, że teraz to software jest kluczem do sukcesu.

Przy okazji Sakaguchi ujawnił garść informacji o Lost Odyssey. Ma to być turowy rpg, podobny do Final Fantasy. Mistrz zamierza uderzyć w emocje, skupiając się na przedstawieniu kontaktów międzyludzkich. Bohaterem jest żyjący już tysiąc lat mężczyzna. Czyli nieśmiertelny, jakby się ktoś jeszcze nie domyślił. Był on świadkiem rewolucji przemysłowej i wstrząsu, jaki wywołała. Czekamy na dalsze informacje.

TO BYŁO PS 2.75

Phil Harrison twierdzi, że sprzęt zaprezentowany na E3 korzystał tylko z trzech czwartych mocy PS3. Natomiast japońska strona ITmedia ujawniła, że devkity, na których zbudowano demo Unreal Tournament 2007 taktowane były zegarem 2,4 GHz, a w przypadku Cella liczba ta wzrośnie do 3,2 GHz. No i pamiętajmy, że na pokazie Sony nie korzystano z RSXa. Czyżby mogło być jeszcze lepiej?

CELL W SZPITALU, WOJSKU I W JOGURCIE

A tymczasem IBM podpisało pierwszą umowę na wykorzystanie Cella przez inne firmy. Mercury Computer Systems specjalizuje się w produkcji komputerów medycznych i militarnych. Spodziewajcie się Komórczaka w sonarach, radarach i medycznych skanerach. Niedługo Cell w lodówkach i pralkach.

99 NIGHTS

Tetsuya Mizuguchi z Q-Entertainment (Lumines) i Sang Youn Lee z Phantagram (Kingdom Under Fire) zaprezentowali Ninety-Nine Nights, mroczną grę akcji, w której pod czerwonokrwistym niebem toczyć się będą walki wielkich armii. Panowie chcą przenieść na ekran ogrom bitew znanych z *Braveheart* albo *Władcy Pierścieni* (na ekranie pojawi się naraz do dwóch tysięcy postaci). Jeśli chodzi o rozgrywkę spodziewamy się czegoś w rodzaju KUF. Tytuł gry odnosi się do liczby nocy, jakie minęły od podzielenia tajemniczego kamienia na dwie części, co wywołało ogromną wojnę. Mizuguchi używa tej gry jako metafory dla ludzkich znajomości i tego, jak nieprzewidywalne jest życie i jak w ciągu sekundy wszystko można stracić. Wielowątkowy scenariusz zaprezentuje losy kilku rozdartych przez wojnę rodzin, których drogi połączą się w dramatyczny sposób. Grę wyda Microsoft Game Studios.

POSESSION | PS3 i XBOX 360

Marzycie o wcieleniu się w zombiaka? Blitz Games szykuje FPP, w którym „to główny bohater jest horrorem, a miasto musi przetrwać." Miejscem akcji jest miasto o powierzchni 48 km^2. Bohater odkrywa, że amerykańska korporacja eksperymentuje na martwych żołnierzach, a jako że sam jest wojskowym, postanawia zrobić z tym porządek. Niestety zostaje złapany i poddany mutacji, stając się Enslaverem. Gość nawiewa i postanawia się zemścić, a pomogą mu w tym jego nowe moce. Raz, że jest bardzo brutalny, wysoko skacze, ma ogromną siłę i potrafi przyjąć na klatę kilkadziesiąt nabojów. Dwa – ma możliwość zamiany ludzi w zombie, a później nimi dowodzić, przez co gra staje się jakby RTSem. Prawie każdy zombiak w drużynie może zarażać innych ludzi. Tworzy się zatem wielka armia, złożona z różnych typów umarlaków. I tak zwykłe powolniaki są bardzo odporne na obrażenia i same noszą broń. Biegacze są słabi, ale za to bardzo szybko i sprawnie pokonują przeszkody. Shredder pełza po ścianach, obserwuje i wynajduje słabe strony przeciwnika, a Bloater napełnia się gazem i wybucha, a także rzuca zombiakami we wroga. Największy – Monster ma z dziesięć stóp wysokości i jest jak czołg. Każdy rodzaj jest odpowiedni dla pewnego typu zadań. Zombiakom wydaje się rozkazy – ciekawe jak zostanie rozwiązane sterowanie. Miło zapowiada się możliwość przeskoczenia w ciało dowolnego zombiaka i korzystanie z jego unikalnych cech. Gra ukaże się w 2006 roku na X360 i PS3.

TEST DRIVE: UNLIMITED

Nowy Test Drive zmierza na X360 za sprawą Atari. Prócz pięknej grafiki, mnóstwa detali i otwartego świata gry, gra zaoferuje możliwość stworzenia własnego kierowcy – zdecydujemy o jego wyglądzie, ubraniach, a nawet urządzimy mu mieszkanie.

DOM UMARLAKÓW NA X360?

House of the Dead 4 zmierza na automaty, ale być może też na X360. Pojawiły się plotki jakoby automat korzystał ze zmodyfikowanych bebechów konsoli MS. W nowym HotD nie zabraknie znanego designu, mnóstwa przerywników filmowych i zabawnie brzmiących dialogów. Rozwalanie zombiaków jest wciąż celem numer jeden, a ułatwić je ma możliwość rzucenia granatów. Fajnym patentem jest to, że gdy zombiak chwyci bohatera trzeba będzie trząść pistoletem, żeby się wyrwać.

SEGA ODNAWIA STAROCIE

Secret Level Studios (Jedi Starfighter, Final Fight: Streetwise) przeniesie klasyki Segi na PS3 i X360. Bardzo możliwe, że będzie to House of the Dead, o którym piszemy wyżej, Afterburner, Virtua Fighter oraz Sonic. Sega ostro interesuje się next-genami, ale wciąż nie pojawiły się zapowiedzi żadnych tytułów na Revo.

PGR3

Plotki jakoby trzeci Project Gotham Racing miał śmigać tylko w trzydziestu klatkach animacji zostały zdementowane przez administratora forum Bizzare Creations. Chris Pickford stwierdził, że istotnie nie wyciśnięto płynnych sześćdziesięciu klatek, ale nic w tym dziwnego, skoro prace wciąż trwają. W międzyczasie ogłoszono, że co miesiąc odbywać się będą turnieje, w których zmierzą się tysiące graczy w celu zdobycia statusu Gotham Hero. Każdy będzie mógł spróbować sił w eliminacjach, w których trzeba będzie przejechać wyznaczoną trasę wybranym samochodem na czas. Później przejdzie się do fazy KO, a wszystko da się oglądać dzięki Spectators Mode, jednemu z kanałów Gotham TV.

PLOTY O HALO 3

Według tajemniczego informatora, Halo 3 będzie mroczniejsze od poprzednich części. Początkowe sceny mają rozgrywać się tysiące lat przed historią opowiedzianą w pierwszej części gry. Pojawi się tryb kooperacji dla ponad dwóch osób, a także możliwość walki z botami. Multiplayer szykowany jest dla pięćdziesięciu osób, a na osobnym dysku dołączony będzie movie maker i edytor map.

TWÓRCA GTA DŁUBIE NA X360

Ekipa Real Time Worlds pracuje nad All Points Bulletin – grą online w stylu GTA, pozwalającą na zabawę ogromnej liczbie osób. Tytuł ten ma trafić na X360 gdzieś koło 2008 roku. W składzie jest David Jones (założyciel DMA Design, twórca GTA i Lemmings), Ian Hetherington (założyciel Psygnosis), a także Tony Harman (producent Donkey Kong Country). Historia przedstawia wojnę dwóch gangów, co oznacza, że możemy spodziewać się strzelania, pościgów, ucieczek i aresztowań. Wydawcą jest koreańska firma Webzen.

NIE TYLKO MARIO

Nintendo nie polega wyłącznie na Mario, mówi Reggie Fils-Aime. Na Revo szykowane są całkowicie nowe licencje i postacie, a podobno Ninny stara się nawet stworzyć nowego Mario, który będzie tak samo rozpoznawalny na całym świecie, jak wąsaty hydraulik.

PLANY KONAMI

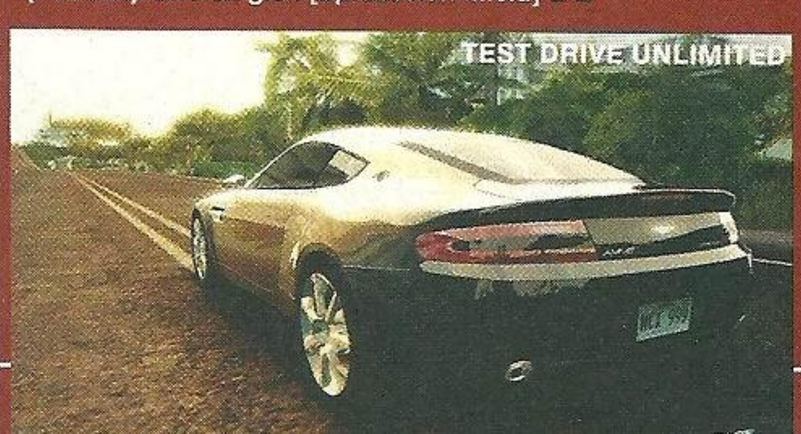
Konami ujawniło, że planuje produkować jeden lub dwa flagowe tytuły na każdą konsolę. Wykorzystają one unikalne możliwości każdego systemu i będą to exclusive'y. Na PS3 zmierza MGS4, a X360 dostanie zupełnie nową licencję. Większość pozostałych gier, nie korzystających z pełnych możliwości next-genów, będzie multiplatformowa.

NIEREALNY ŚWIAT

Mad Doc Software poszukuje ludzi do prac nad grą na next-geny opartą na Unreal Engine 3. Między innymi programistę AI i grafika. Firma bardziej kojarzy się z erpegami, czy strategiami (choćby Empire Earth 2) niż FPP, ale widać postanowili sprawdzić się na innym polu. A tymczasem kolejna firma – Vivendi – korzystać będzie z silnika Epic przy produkcji swoich gier. [opracował: Mielu] ■ ■

99 NIGHTS

HOTD4


TEST DRIVE UNLIMITED

DARKWATCH

CURSE OF THE WEST

JERICHO CROSS RABUJE O JEDEN POCIĄG ZA DUŻO. TEJ NOCY KOŃCZY SIĘ JEGO DOCZESNE ŻYCIE, A ZACZYNA KRWAWA LEGENDA

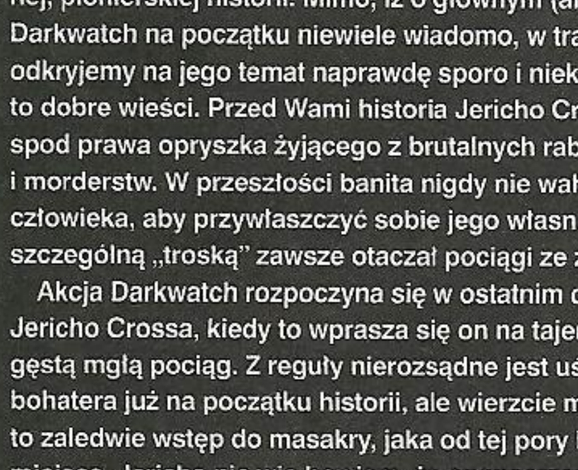
Mroczne opowieści o wampirach, zwłaszcza te, w których wielokrotnie powtarza się słowo Drakula, nigdy już nie będą specjalnie odkrywcze, ani straszne. Wie o tym High Moon Studios, które zrezygnowało z wielokrotnie ogranego tematu na rzecz własnej, pionierskiej historii. Mimo, iż o głównym (anty)bohaterze Darkwatch na początku niewiele wiadomo, w trakcie zabawy odkryjemy na jego temat naprawdę sporo i niekoniecznie będą to dobre wieści. Przed Wami historia Jericho Crossa; wyjętego spod prawa opryszka żyjącego z brutalnych rabunków i morderstw. W przeszłości banita nigdy nie wahał się zabić człowieka, aby przywłaszczyć sobie jego własność, jednak szczególną „troską" zawsze otaczał pociągi ze złotem.

Akcja Darkwatch rozpoczyna się w ostatnim dniu życia Jericho Crossa, kiedy to wprasza się on na tajemniczy, otulony gęstą mgłą pociąg. Z reguły nierozsądne jest uśmiercać bohatera już na początku historii, ale wierzcie mi, że będzie to zaledwie wstęp do masakry, jaka od tej pory będzie mieć miejsce. Jericho nie wie bowiem, że opancerzona forteca przewozi gigantyczny sejf, w którym gnije Lazarus – król wszystkich wampirów, pan całego zła i w ogóle szef wszystkich mrocznych szefów. Cross oczywiście rozpruwa skarbiec, a tym samym niechcący uwalnia monstrum. Wraz z Lazarusem do życia budzą się demony Dzikiego Zachodu, a Jericho zostaje bestialsko zagryziony. Z pomocą przychodzi mu Darkwatch, ekipa od wielu lat zajmująca się polowaniem na wampiry. W tym niezręcznym momencie (kiedy bohater powoli zamienia się w wampira), goście z Darkwatch proponują mu pracę.

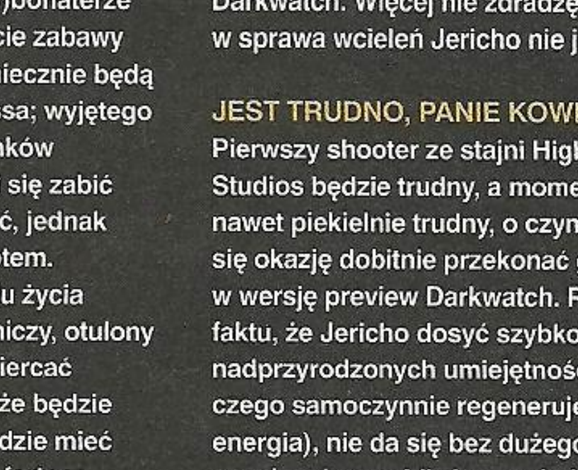
Tak właśnie rozpoczyna się Darkwatch, mroczny shooter fpp utrzymany w klimatach Dzikiego Zachodu – szybka i megawidowiskowa strzelanka, podczas której już niedługo odeślecie do piekła hordy piekielnego pomiotu. Historię w grze poprowadzono na tyle sprawnie, że będziecie mieli okazję sprawdzić Jericho w kilku wcieleniach – od zwykłego rewolwerowca, przez pół-wampira, aż po pełnoprawnego członka zespołu Darkwatch. Więcej nie zdradzę, choć musicie wiedzieć, że w sprawa wcieleń Jericho nie jest zamknięta.

JEST TRUDNO, PANIE KOWBOJU!

Pierwszy shooter ze stajni High Moon Studios będzie trudny, a momentami nawet piekielnie trudny, o czym miałem się okazję dobitnie przekonać grając w wersję preview Darkwatch. Pomimo faktu, że Jericho dosyć szybko dorabia się nadprzyrodzonych umiejętności (w wyniku czego samoczynnie regeneruje mu się energia), nie da się bez dużego uszczerbku na zdrowiu przebijać przez kolejne poziomy. Nawet na najniższym poziomie trudności musiałem wykazać się celnym okiem, by skutecznie eliminować kolejne zastępy potworów, bo te są bardzo odporne i potrafią przyjąć mnóstwo kul. Za to z powrotem do piekła trafią po jednym celnym headshocie. A ponieważ jest ich także przerażająco dużo, to przygotujcie się na prawdziwy hardcore



Jazda na koniu, to po prostu szybka strzelecka mini-gra z nielimitowaną ilością amunicji. Może być.



Eksplodujące bełty z kuszy zawsze dobrz… zrobią większym skupiskom wrogów.

CROSS...

Krzyż zabija wampiry – taki układ obowiązuje w każdej produkcji z krwiopijcami na pokładzie. Darkwatch nie omija tematu, ale tylko tutaj krzyż eksponowany jest dosłownie wszędzie. Bronie zostały wystylizowane tak, że znalazło się na nich mnóstwo małych krzyży, krzyż jest na płaszczach, zamkach, pociskach. Wszędzie. Takie przeładowanie symboliką można różnie odczytać.
Co na to twórcy?
Farzad Varahramyan: „Nie używamy krzyży w taki sposób, aby ktokolwiek poczuł się oburzony. Przyjrzyjcie im się – brakuje na nich przybitego Jezusa. Krzyż to nieunikniona sprawa, jeśli robimy tytuł o zabijaniu wampirów, więc nie mogło go tu zabraknąć."
Emanuel Valdez: „Nie znieważamy krucyfiksu, nawet pomimo tego, że każdy projekt wykonaliśmy na jego wzór. Myślę, że przemysł filmowy, przemysł gier i w ogóle cała branża zawsze będzie daleka od tego, aby znieważać chrześcijańskie symbole. Przyjrzyjcie się grom Segi i Nintendo. W ich tytułach nie ma żadnych kontrowersyjnych treści, żadnej symboliki, po prostu nic, co można poddać dyskusji. Nasza gra to dowód ewolucji w branży gier. Użyliśmy krzyży w taki sposób, aby nikt nie miał zastrzeżeń. Nie atakujemy nikogo i nikogo nie chcemy szokować. Bez krzyża nie zabijesz wampira, prawda?"

i mayhem. Ciężko powiedzieć, czy ostateczna wersja Darkwatch będzie łatwiejsza, ale faktem jest, że autorzy powinni pójść nam bardziej na rękę i na przykład zaoferować subtelne autocelowanie lub mniej wytrzymałych przeciwników. Tym bardziej, że Ci ostatni są naprawdę skutecznymi chirurgami i już czterema celnymi atakami potrafią odesłać Jericho na praktyki do piekła.

Nie zanosi się więc, by Darkwatch był jeszcze jednym niedzielnych shooterem, ale dzięki temu na pewno wzrośnie satysfakcja z zaliczania kolejnych etapów gry. Tym bardziej, że autorzy przemycili kilka fajnych patentów, zachęcających do agresywnej walki z bliska. Niezłym pomysłem jest na przykład to, że z każdego zabitego demona wypływa niewielka chmura krwi, która regeneruje zdrowie naszego zucha. Nawet nie trzeba w nią wchodzić, wystarczy po prostu znaleźć się w jej pobliżu, aby odnowiła nam nieco paska. Zatem skuteczne wycinanie przeciwników sprawi, że zdrowie stale będzie się regenerowało.

Zachętą numer dwa są widowiskowe specjały. Rozwalanie popaprańców doładowuje bohaterowi odpowiedni wskaźnik, który po przekroczeniu masy krytycznej pozwala na skorzystanie z kilku sadystycznych mocy, o których za chwilę. Inna sprawa, to checkpointy – trafiają się dosłownie co kilka minut i zawsze po większej batalii. Macie więc gwarancję, że nie trzeba będzie ponownie bronić wielkiego kościoła przed najeźdźcami, ostrzeliwać piekielnych hord z obrotowego działa, ani powtarzać szturmu na nawiedzony bar. Nagrywanie postępów działało wzorowo, a odgrywanie stanu gry odbywało się błyskawicznie. To ważna wiadomość, zwłaszcza, że bitewne strefy w Darkwatch to jedne z najbardziej intensywnych miejsc, jakie widziałem w konsolowych grach fpp. Największy mayhem robi się w momencie, gdy na środku pola walki wyrasta piekielne drzewo przyzywające złe dusze. Kiedy zniszczy się taki „badyl", wszystko w okolica zdycha, a Cross łyka w zamian mnóstwo punktów. Dostanie się do drzewa proste nie będzie, ale warto się starać.

Ostatnim powodem, dla którego wypada brać udział w tych wszystkich walkach jest ogromna, gigantyczna wręcz frajda z rozwalania potworów. Jeśli szczodrze poczęstujecie je ołowiem, odpadną im kończyny, eksplodują głowy, a samych zainteresowanych rozrzuci po okolicy jak szmaciane kukły. „Projektując przeciwników, nie bazowaliśmy na żadnych legendach, ani mitach. Potwory musiały po prostu pasować do charakteru naszej gry, a zabijanie ich powinno sprawiać graczom frajdę." – mówi Farzad Varahramyan, szef do spraw projektów w High Moon Studios. Ma rację, bo dzięki temu, że postrzelone straszydła bezwładnie przewalają się po ziemi i rozpadają na kawałki, można w Darkwatch poczuć prawdziwą moc bojowego ekwipunku. Uśmiałem się widząc, jak demony reagują na rzucane w ich kierunku dynamity i granaty. Niektóre uciekają w panice z pola rażenia, inne skaczą desperacko z balkonów, a jeszcze inne kurczą się bezradnie i zasłaniają uszy w oczekiwaniu na wybuch. Ale znaleźli się także tacy zwyrodnialcy, którzy po przyjęciu na korpus wybuchowych bełtów z przefachowej kuszy rzucali się na mnie z wrzaskiem. Oczywiście po to, abym też oberwał. Spryciarze.

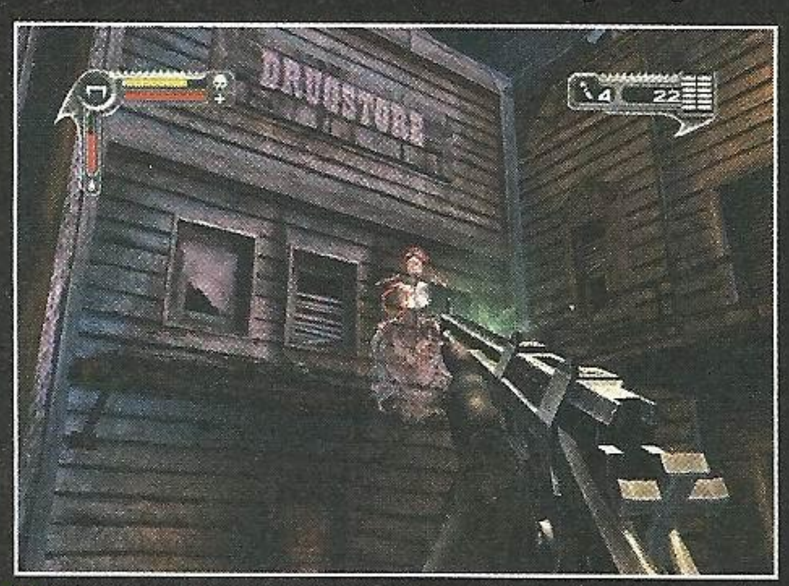
Projekty maszkar przypadły mi do gustu, zaś najwięcej roboty Jericho będzie miał ze szkieletami, których jest tu istne zatrzęsienie. Oprócz nich znajdą się jeszcze latające babsztyle plujące plazmą, tłuści obrzygańcy rzucający w naszym kierunku wielkimi kawałkami mięcha, a także – martwi kowboje, snajperzy oraz dzikusy, teleportujący się w różne miejsca po każdym trafieniu. Największą przysługę i odda nam szkielet targający na plecach beczkę z prochem. Jeśli dobrze przycelować, to w miejscu, w którym go trafimy, powstanie wielki lej.

MOC!

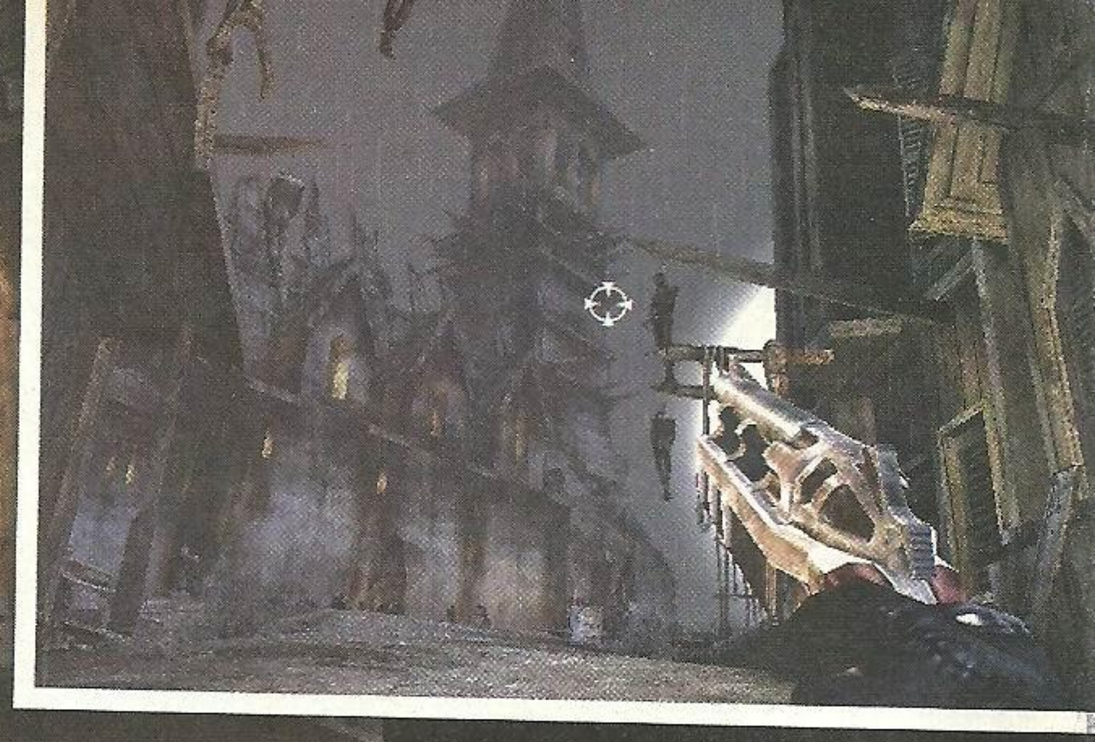
Po ukąszeniu przez Lazarusa Jericho powoli, acz skutecznie, zamienia się w wampira. To zła wiadomość dla głównego

Nawet nie pytajcie, co w czasach amerykańskiej gorączki złota robi wielka wyrzutnia rakiet. Po prostu jest, a co!

Zawsze warto poczekać, aż truposz dźwigający beczkę z prochem znajdzie się w pobliżu większej grupy swoich ziomków.



Jericho nigdy nie czeka aż gruba dama zaśpiewa. Z reguły wyprzedza jej popisy celnym strzałem z karabinu.



zainteresowanego, ale bardzo dobra dla nas, bo dzięki tej przemianie bohatera pozyska masę ciekawych umiejętności. Pomijam już to, że w ciemnościach Cross samoistnie odnawia sobie energię, potrafi bardzo (BARDZO!) wysoko skakać i patrzeć na świat krwawym wzrokiem, dzięki któremu widzi niedostrzegalne na pierwszy rzut oka bronie, amunicję i dobrze zakamuflowanych przeciwników. Jericho ma dostęp do ośmiu morderczych mocy, które poprawiają jego skuteczność w walce. Jednak mocy nie da się odpalić ot tak, na poczekaniu – wcześniej trzeba będzie przelać dużo zielonych glutów (czytaj: krwi demonów), aby zaświeciła się odpowiednia ikona świadcząca o jej gotowości. Odpalone moce zadziałają jedynie przez kilkanaście sekund, ale dadzą przeróżne efekty – jedne nałożą na Jericho osłony, inne pozwolą mu manipulować przeciwnikami, a jeszcze inne zwiększą siłę broni w stopniu absurdalnym! Póki co najbardziej polubiłem się z „Silver Bullet" – dzięki niej kowboj strzelał z podstawowego pistoletu jak z automatu, wrogowie umierali od jednej kuli, a amunicji było w bród. Podczas tych kilku sekund w trybie Silver Bullet można doskonale uświadomić sobie, że siła rozrywkowych shooterów leży w ogromnych ilościach tępych przeciwników i potężnych środkach masowego rażenia. Taką ścieżkę obrała ekipa People Can Fly w Painkiller i podobną drogą poszli twórcy Darkwatcha. Swoją drogą – obie te gry w pewnym sensie są do siebie podobne.

Darkwatch będzie nie tylko grą o masakrowaniu potworów ołowiem i poprawianiu specjałami. Znajdzie się też miejsce na dokonanie kilku dobrych lub złych wyborów. Jasne, daleko mu pod tym względem do gier od BioWare i Lion Head, ale Jericho również natknie się na kilka momentów, w których będzie musiał opowiedzieć się po stronie dobra lub zła. Sprawa jest o tyle ważna, że wybierając dobro (ocal tę kobietę!) naładuje sobie wskaźnik dobra, dzięki czemu odblokuje moce pozytywne, natomiast jeśli opowie się po stronie zła (zagryź to wrzeszczące babsko!), zasili alternatywny wykres odkrywając moce negatywne.

Na początku testowania wersji preview wymyśliłem sobie, że pozostanę neutralny i dzięki temu sprawdzę wszystkie, zarówno dobre, jak i złe moce. Jednak w ten sposób nie zarobiłem wystarczającej ilości punktów, żeby dorobić się najpotężniejszych mocy obu stron. Wniosek? Jeśli już będziecie inwestować, to wyłącznie w wybrany wcześniej aspekt, bo tylko to zapewni Wam prawdziwą potęgę w grze.

JERRY MA PISTOLET

W Darkwatch: Curse of the West chodzi przede wszystkim o masowe mordowanie potworów, a do tego, oprócz fachowych mocy, potrzeba jeszcze tradycyjnych broni. Arsenał w grze nie będzie jakoś specjalnie liczny (ograniczy się raptem do ośmiu fuzji oraz lasek dynamitu i granatów), ale za to treściwy. Jasna sprawa, że gdyby High Moon kurczowo trzymało się

BRONIE

Sześciostrzałowy rewolwer, który Jericho trzyma w łapie na początku gry to najtańszy śmieć, jaki dowolny bohater gry fpp kiedykolwiek ściskał w ręku. Na szczęście występ tego urządzenia kończy się już po minucie, a na jego miejsce wchodzą kapitalnie zaprojektowane zabawki, służące nie tylko do strzelania, ale także cięcia i prucia przeciwników na kawałki.

Redeemer – Podstawowa giwera jest zaskakująco skuteczna. Szybkostrzelny Redeemer świetnie sprawdzi się w bezpośrednim starciu, ze względu na lekkość i szybkość. Z czasem zacznie brakować mu mocy, ale nadrobi tą niedogodność ogromną ilością amunicji, jaką potrafi w krótkim czasie wypluć.

Dual Pistols – Każda gra potrzebuje podwójnych pukawek, żywcem zabranych z filmów Johna Woo. Dwie spluwy to fajna sprawa, ale te mają straszliwy rozrzut, a trzymając je w łapach nie można używać dynamitu i granatów. Mogło być lepiej.

Karabin – Duża pojemność magazynka, szybki i cholernie celny. Jedynym problemem może okazać się skuteczność – w tej wersji nie miał zbyt wiele mocy obalającej.

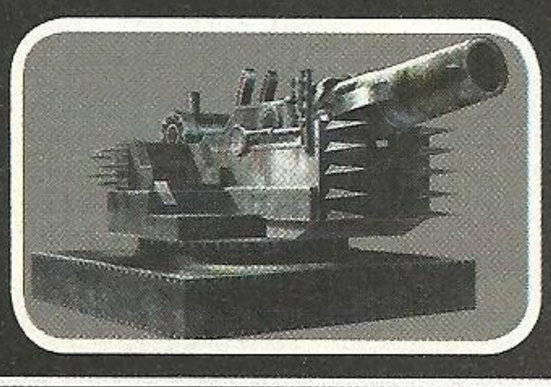
Shotgun – Obrzyn zawsze będzie jedną z najchętniej wybieranych spluw w grach video. Świetnie sprawdzi się też w Darkwatch. Oczywiście na małym dystansie.

Snajperka – Takie fuzje zwalniają tempo shooterów fpp, ale w Darkwatch znajdziecie kilka momentów, w których bez snajperki ani rusz. Zaleta jest prosta – każdego potwora zdejmuje po pierwszym strzale w baniak.

Kusza – Siłą kuszy są eksplodujące bełty, które po wbiciu w cel eksplodują z trzysekundowym opóźnieniem. To aż nadto czasu, by pomachać monsterowi na pożegnanie.

Wyrzutnia rakiet – Najpotężniejsza w grze, ale długo się przeładowuje i jest ciężka jak diabli. Za to jak pocisk doleci do celu to... Nie ma nawet co do body baga włożyć. Gdy zabraknie amunicji, zawsze można użyć jej użyć, jako wielkiego bojowego młota.

Scepter – Wprawdzie to ogromne i ciężkie berło pojawia się tylko raz, ale za to wiele pociechy będziecie mieli wymiatając nim w multiplayerze. Nikt nie wytrzyma trafienia tą pieszczochą!



PZa mało przeciwników w grach fpp? Twórcy Darkwatch poniżej kilku setek nie zeszli.

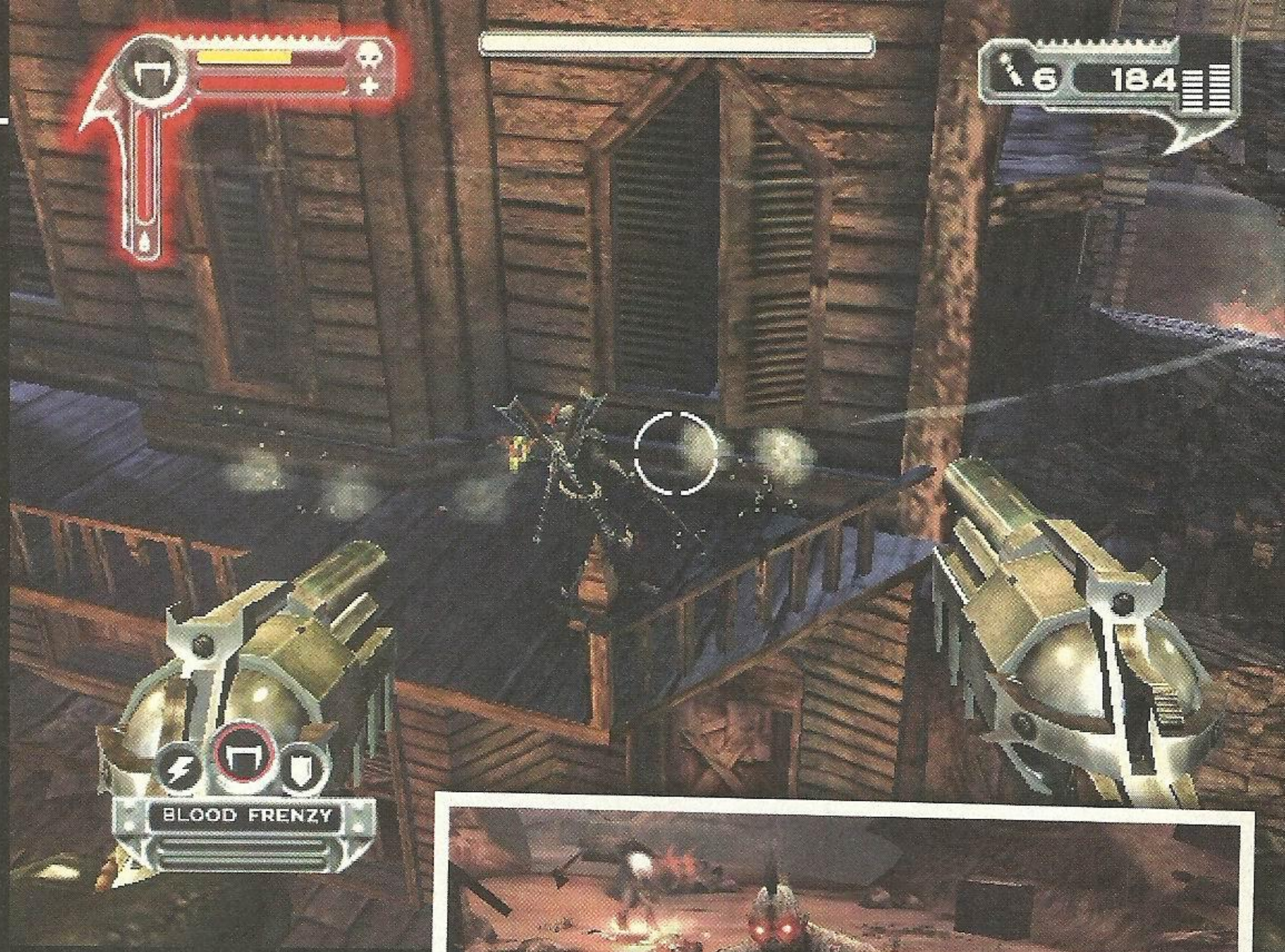
Nawet celownik wieżyczki z minigunami ma kształt krzyża. Gra dosłownie topi się w symbolice.

Wampiry nie przepadają za światłem słonecznym. Ten przyjemniaczek nie miał wielkiego wyboru – to, albo kulka.

Niedoceniony może czuć się jedynie Shadow. Rola naszego wiernego konia będzie raczej marginalna.

DAWNO TEMU W AMERYCE...

Sprawa z Darkwatchem jest o tyle ciekawa, że trzy lata temu, kiedy gra istniała wyłącznie na papierze, nikt z programistów nie mógł przewidzieć, czym ostatecznie stanie się ten tytuł. „Darkwatch planowany był jako komedia, albo inaczej – karykatura Dzikiego Zachodu." – mówią jednym głosem twórcy – „Poważnie. Bohaterów gry zaprojektowaliśmy jako śmieszne, groteskowe postacie, żywcem wyjęte z dowolnej produkcji Pixara. Nie od razu wpadliśmy na pomysł mrocznego horroru." Cóż, tak to już z projektowaniem gier bywa. David Jaffe również zaplanował God of War jako lekką, epicką opowieść w mitologicznych klimatach, a Kratosa jako śmiesznego, komiksowego żołnierza w rzymskiej zbroi... Wracając jednak do Jericho. Jeszcze trzy lata temu nazywał się Chaz Bartlett i był drobnym szulerem ściganym przez kilku wierzycieli. Miał wielki łeb i śmieszną przygarbioną sylwetkę. Zadziwiające, w jakim kierunku ewoluowała gra. Jericho nie tylko został mrocznym wysłannikiem piekieł, ale nie stroni również od kobiet. W Darkwatch pojawią się dwie panie – Cassidy i Tala, które namawiać będą bohatera do opowiedzenia się (kolejno) po stronie dobra i zła. Cassidy zawsze podpowie, które rozwiązanie będzie słuszne, natomiast Tali doskonale wie, jakich środków prawdziwy wamp powinien użyć, żeby zmiękczyć naszego twardziela. I będzie nawet taki jeden film...



realiów Dzikiego Zachodu, do rąk dostalibyśmy sześciostrzałowca i gigantyczną fuzję pradziadka, ale to nie byłoby ani zabawne, ani skuteczne. Pomysł była prosty – zaprojektować mocne, widowiskowe bronie i zasilić je wiadrami amunicji. I do licha, udało się! Zapewniam, że masakryczny oręż w połączeniu z setkami rozpadających się przeciwników oraz levelami, na których stale coś wybucha i rozsypuje się w pył, przełoży się na nielichą grywalność tego shootera. Zakładając oczywiście, że lubicie dynamiczne strzelanki, w których palec ze spustu schodzi jedynie w trakcie przeładowywania, bo w Darkwatch nie będzie miejsca na zarządzanie drużyną i planowanie taktyk. Za to tym, na co zawsze znajdzie się miejsce, będzie rzut dynamitem w środek bandy potworów i obserwowanie, jak pokraki ślicznie wzbijają się w przestworza i rozchlapują po okolicy. Nie do opisania są też momenty, gdy Jericho dosiada jednej z wielu wolnostojących wieżyczek z vulcanem i rozpruwa wszystko, co podbiegnie. Dosłownie strzelecki obłęd! Ach, prawda. W tej grze jest Havok! To także dzięki liczonej przez niego fizyce uzyskano tak piekielnie dobre efekty podczas walk. A skoro to niepełna wersja, to chyba może być tylko lepiej, co?

W wybranych momentach, gra pozwoli Jericho dosiąść konia i ostrzeliwać się z jego grzbietu, czy to w pogoni za pociągiem, czy też podczas ucieczki przed wschodem słońca. Mało tego. High Moon opracowało nawet specjalny samochód terenowy wyposażony w obrotowe działo. Dodajmy także, że spluwy pełnią dwojaką rolę. Kiedy skończy się amunicja, zawsze można wymierzyć przeciwnikowi druzgoczący cios zaostrzoną kolbą. Ta umiejętność na pewno przyda się, gdy horda nieprzyjaciół przydusi Was do ściany. Smutne jest jedynie to, że w tak rozrywkowej grze, jak Darkwatch bohater może nieść tylko dwie bronie, ale być może chciano nam tym sposobem zaoszczędzić żonglerki w poszukiwaniu ulubionej giwery. Zmiana broni na inną wygląda tak – jeśli zechcecie podnieść nową spluwę, musicie wyrzucić tę, którą aktualnie trzymacie. Dość często miałem więc dylemat – kusza z eksplodującymi bełtami, czy po prostu wyrzutnia rakiet. Czasem, aż łza się w oku kręciła, gdy musiałem się rozstać z kuszą. Ha! Siejąc ołowiem na lewo i prawo dostrzegłem nawet takie szczegóły, jak ilość naboi, którą Jericho wpycha do pustego magazynka. Wystrzelicie dwie kule, a Cross uzupełni magazynek dwoma nowymi pociskami. Wywalicie pięć, siedem lub dziesięć, a bohater za każdym razem odliczy brakującą ilość naboi i uzupełni nimi komory. Fajny smaczek.

ANIELSKO PIEKIELNA!

PlayStation 2 ma jeszcze jeden powód do dumy – Darkwatch wygląda na nim niemal identycznie, jak na Xboxie. Pomijam już nawet przypadkową i zróżnicowaną architekturę rozsypujących się domów na Dzikim Zachodzie. To jedna z niewielu gier na PS2, gdzie podbiegnięcie do tekstury na minimalną odległość nie zamienia obrazu w paskudną mydlinę. W Darkwatch brakuje nowoczesnych efektów graficznych (bloom ma wakacje), ale są za to ładne cienie, ostre obiekty, mnóstwo przeciwników szturmujących ekran i bardzo płynna animacja, która podczas piętnastogodzinnych testów zachrupała raptem w dwóch miejscach.

Bardzo fajnie dopasowano mroczną kolorystykę – niebo jest wiecznie zachmurzone, a scenografie ociekają ponurym klimatem. Ze smakiem wykonano oślizgłe kopalnie, opuszczone cmentarzyska, opustoszałe wioski, kaniony i wnętrza budowli, po których włóczy się Cross. Zawsze jest na czym zawiesić oko. W przeciwieństwie do TimeSplitters: Future Perfect, gdzie wysoką płynność uzyskano kosztem uproszczonych tekstur, w Darkwatch nie dostrzegłem żadnych kompromisów. No, może więcej tu doczytywania, ale odpoczynek od masakry na pewno czasami się przyda. „Sekretem wykorzystanej przez nas technologii było pozostawienie dużej swobody twórczej programistom" – mówi Clinton Keith, szef departamentu graficznego – „Nie chcieliśmy przeznaczać pieniędzy na rozwiązywanie problemów, które ktoś już za nas rozwiązał. Przecież silniki liczące fizykę i online można kupić. Elementem, na którym naprawdę chcieliśmy się skoncentrować, było zaaplikowanie tych rozwiązań do gry i sprawdzenie, czy efekty sprostały naszym oczekiwaniom." Wszystko co widziałem wskazuje, że Darkwatch będzie piętnastogodzinną jazdą bez trzymanki, gdzie spust nie odpoczywa nawet przez moment. Czyli jak na rozrywkowego shootera, czasu zajmie w sam raz, a nawet odrobinę więcej niż to jest w standardzie. Może i przydałoby się więcej broni oraz bardziej zróżnicowanych przeciwników, ale... Można tak równie dobrze powiedzieć o każdej grze. Na tych, którym znudziły się pseudo-taktyczne shootery z długimi tutorialami, Darkwatch zadziała jak panaceum.

Matt ■ ■

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX LOCKDOWN

MIĘDZYNARODÓWKA ANTYTERRORYSTYCZNA KONTRA OŚ ZŁA

W nadchodzącej grze spod szyldu Rainbow Six po raz kolejny przyjdzie nam wcielić się w jednego z członków antyterrorystycznej brygady Rainbow i po raz kolejny będzie to Ding Chavez. I choć w Lockdown znajdą się momenty (o nich dalej), w których nie będziemy sterować Chavezem, to właśnie on jest głównym bohaterem tej zasłużonej dla taktycznych strzelanek fpp serii. Która wraz z tą odsłoną radykalnie zmienia oblicze, o czym przekonałem się grając we wczesną wersję Lockdown.

Tym razem dzielna międzynarodówka antyterrorystyczna stanie przed bardzo poważnym problemem – potężna organizacja terrorystyczna, znana jako Global Liberation Front, weszła w posiadanie śmiertelnego, stworzonego w wojskowych laboratoriach wirusa wywołującego potworny, niepowstrzymany krwotok, który zabija zainfekowane ofiary w ciągu kilku minut. Paskudztwo zwie się Legion, ma stuprocentową skuteczność i nie ma na nie żadnej odtrutki. Oczywiście naszym celem jest powstrzymanie terrorystów za wszelką cenę, ale tylko o ile tą ceną nie będzie zabicie zakładników lub zabłąkanych na miejscu akcji cywilów.

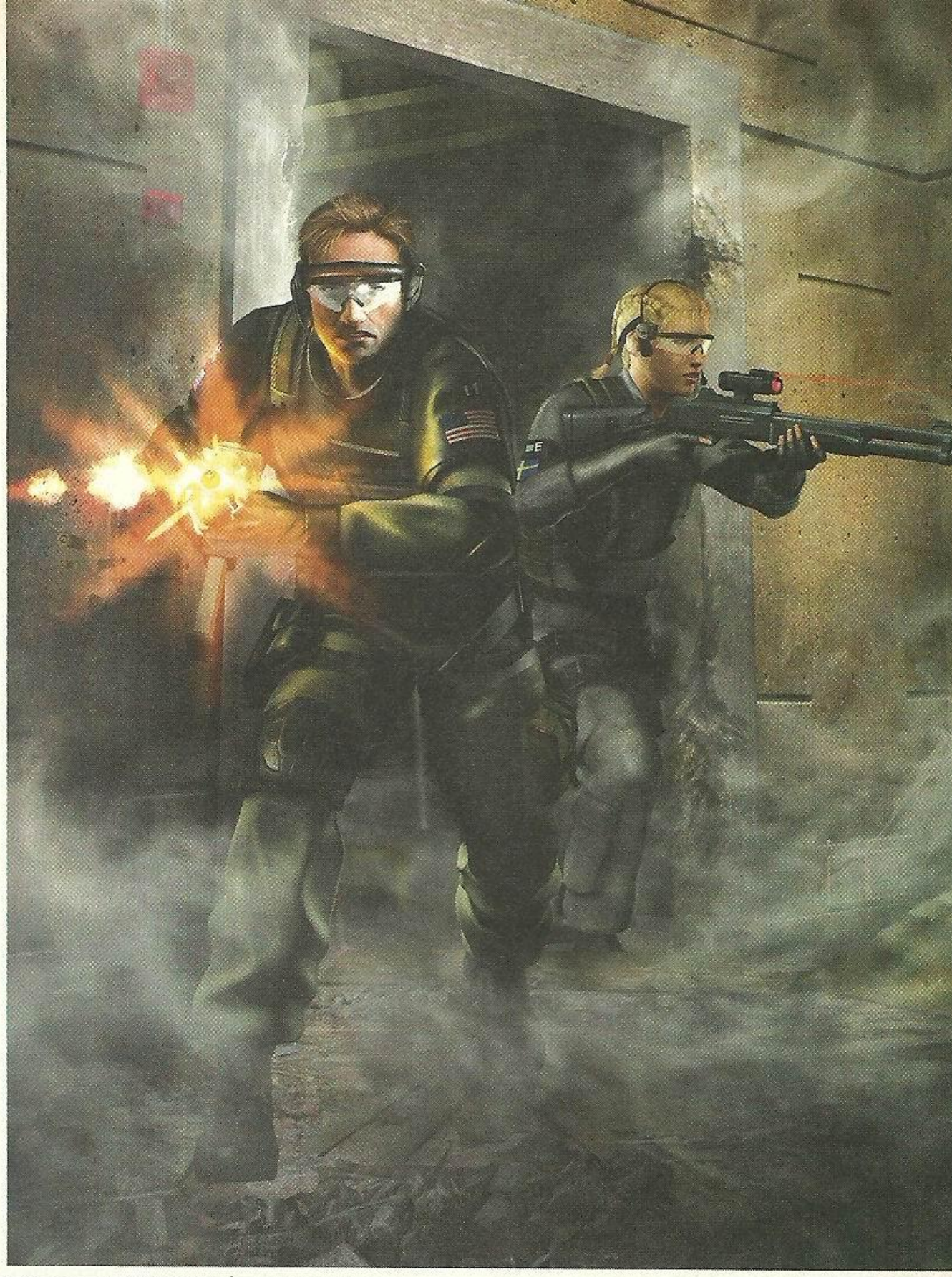
W wersji na PlayStation 2, którą miałem okazję testować, cała zabawa zaczyna się w stolicy RPA – Pretorii, miasto jest oblężone przez rebeliancką armię przetrzymującą prezydenta kraju jako zakładnika. Celem Rainbow jest odbicie prezydenta z rąk rebeliantów. I choć Global Liberation Front jeszcze się wprawdzie nie ujawniło, to są już pierwsze informacje o wirusie. Do akcji wkraczamy na parkingu przy pałacu prezydenckim i dość szybko nasza czteroosobowa grupka napotyka pierwszych „tangos", którzy wprawdzie giną w zastraszającym tempie, ale za to jest ich dużo.

Rambo Six

W Rainbow Six: Lockdown gra się jak w zwykłego fpp'a i w zasadzie niewiele się różni od klasyków gatunku – opcje sterowania zespołem są dość znikome, a przeciwnicy na tyle niewymagający, że w zasadzie można dość swobodnie napierać na „ramboida". Tym bardziej, że dzielni pomocnicy towarzyszą nam przez cały czas i bardzo sprawnie eliminują przeciwników. No chyba, że wydamy im rozkaz czekania w jakimś wyznaczonym miejscu i sobie przypiszemy całą chwałę z pokonania przeciwników. Ale jak ktoś nie lubi strzelać i woli wydawać rozkazy, to spokojnie będzie mógł wysyłać ich w bój samopas. Jedynym problemem, będzie zmuszenie ich do wykonywania rozkazów, a nie strzelania na oślep do wszystkiego, co się pojawi w zasięgu wzroku.

Do wydawania poleceń członkom oddziału służy przycisk X i celownik, któremu w zależności od kontekstu przypisane są różne funkcje. Podstawową jest wysłanie oddziału w wyznaczone miejsce – w zaznaczonym punkcie pojawia się świecący okrąg. O dziwo jeden zaledwie – w wyznaczonym miejscu stawi się pojedynczy antyterrorysta, a reszta jego kumpli stanie sobie gdzieś z boku.

■ Nad wersją na Xboxa pracuje Ubisoft Montreal, czyli twórcy Splinter Cell. I to widać.



I wszystko byłoby okej, gdyby nie wystawiali się w ten sposób na ogień przeciwników, a to niestety czasami się zdarza. Przynajmniej w tej, niedopracowanej jeszcze przecież, wersji gry. Po dłuższym przytrzymaniu przycisku wyświetla się dodatkowe menu z przypisanymi do krzyżaka cyfrowego rozkazami – można na przykład nakazać położenie ognia zaporowego (supress), a także rzucenie jednego z typów granatów w wybranym kierunku, ale podczas testowania trzech pierwszych misji gry nie miałem okazji do ich użycia. Podobne menu pojawia się również podczas najechania celownikiem na zamknięte drzwi – można je na przykład normalnie otworzyć, ale też wysadzić, wywalić młotem, odstrzelić z shotguna zawiasy, a potem wjechać na przykład z granatem do środka i „oczyścić" pokój. I to wszystko jest fajne, ale zauważyłem kilka problemów.

Po pierwsze, menu otwierania drzwi czasami nie chce się pojawić i trzeba trochę pomanewrować celownikiem w okolicach drzwi. Po drugie zaś, i to jest o wiele większy problem, działanie komendy „clear", czyli załatwienia wszystkich obcych po wpadnięciu do pomieszczenia. Otóż, jako że w Rainbow Six: Lockdown zrezygnowano z mapy, nie wiemy jak duże w rzeczywistości owo pomieszczenie może być, więc zdarza się, że jeden z naszych podopiecznych zapędzi się gdzieś i zostanie załatwiony przez wrogów. Tak właśnie stało się, gdy, nie wiedząc co jest za drzwiami, wysadziłem je i kazałem oczyścić coś, co okazało się klatką schodową. Jeden z moich żołnierzy pobiegł radośnie na górę i zginął. Ruszyłem więc za nim i po drodze minąłem się ze zbiegającym z góry terrorystą, który... Zupełnie mnie zignorował i pobiegł na dół, strzelać do pozostałych członków mojego oddziału. Strzeliłem mu w plecy z niesmakiem.

Tu dochodzimy do jeszcze jednego problemu – SI w wypadku Rainbow Six: Lockdown to nie Sztuczna Inteligencja, tylko Specyficzny Idiotyzm – terroryści biegają jak kurczaki z obciętymi głowami i na przykład wpadają do pomieszczenia tyko po to, by natychmiast odwrócić się do nas plecami. Nie widzą też za dobrze przez szyby, za to świetnie słyszą i widzą nas ukrytych za rogiem.

Aleja snajperów

Wróćmy na chwilę do misji, bo w kolejnej po Pretorii, odbywającej się w Amsterdamie, miałem okazję wypróbować zabawę w snajpera, czyli w klasyczny celowniczek. Nasz snajper siedzi sobie gdzieś na dachu, a jego zadaniem jest osłanianie kumpli przebijających się ulicą zasypywaną ołowiem i pociskami z granatników. Sprawa jest prosta do bólu – możemy zoomować, wstrzymywać oddech dla lepszego celowania i strzelać, ale nie możemy się ruszać. Najważniejsze cele wskazują nam czerwone strzałeczki, więc nie ma nawet mowy o przegapieniu jakiegoś większego zagrożenia.

Kilkanaście strzałów i trupów później misję snajperską mamy z głowy. I tylko jedno mnie w tej misji, a raczej w filmiku ją rozpoczynającym, dziwi – skoro służby specjalne wiedziały, że ten właśnie budynek zostanie zaatakowany, to jakim na miłość Boską sposobem dali się tak frajersko podejść na sztuczkę pod tytułem: „zamkniętą dla ruchu ulicą jedzie sobie cywilny autobus wyładowany po brzegi uzbrojonymi terrorystami"? Nie mam pojęcia, ale nie mnie najwyraźniej zgłębiać intencje scenarzystów.

Po przejściu misji w czasie kampanii przeciw terrorystom z Global Liberation Front można będzie spróbować swych sił w kilku dodatkowych trybach. Między innymi można sobie zafundować powtórkę ze strzelania ze snajperki, ale także pobawić się na czas podczas Lone Rush, czyli speed runu przez kawałek poziomu, gdzie każdy zabity przeciwnik dodaje kilka sekund do szybko upływającego czasu. Całkiem to niezłe i dość trudne. Terrorist Hunt to już body count pełną gębą – brniemy całym oddziałem przez znane poziomy, ale terrorystów są na nich całe masy, a zadanie wykonamy tylko wtedy, gdy zabijemy wszystkich. Jest to na razie dość łatwe, bo nasi mili przeciwnicy mają tendencję do biegania gęsiego, co sprawia, że nie trzeba nawet brać poprawki podczas celowania, wystarczy przytrzymać chwilę spust broni. Na razie zwalam to na karb niedopracowanego AI. Z kolei Infiltrator, to w zasadzie klasyczna skradanka, a zadaniem samotnego żołnierza jest, na przykład, wyłączenie kamer ochrony bez wzbudzania alarmu. Tylko, jak to zrobić, gdy wrogowie stoją pod samymi kamerami i trzeba ich najpierw załatwić? Cóż, wystarczy ich po prostu zabić, czujne oko kamery nie dostrzeże zwłok...

Logika chyba nie będzie najmocniejszą stroną tej gry, ale to tylko moja wina, że gdy usłyszałem Rainbow Six, to wydawało mi się, że będzie nieco kombinowania, a nie mnóstwo dość beztroskiego strzelania do każdego celu w zasięgu wzroku.... Shit! To był akurat zakładnik... „A bo mnie zmyliły. Przepraszam." powtarzając za Maksem z Seksmisji.

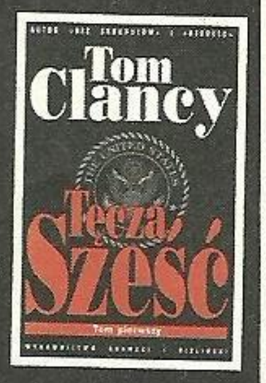
Tęcza z odcieni szarości

Oprawa wersji preview nie rozczarowuje, jeżeli idzie o płynność grafiki – zwolnienia praktycznie się nie zdarzają, a samo otoczenie, choć

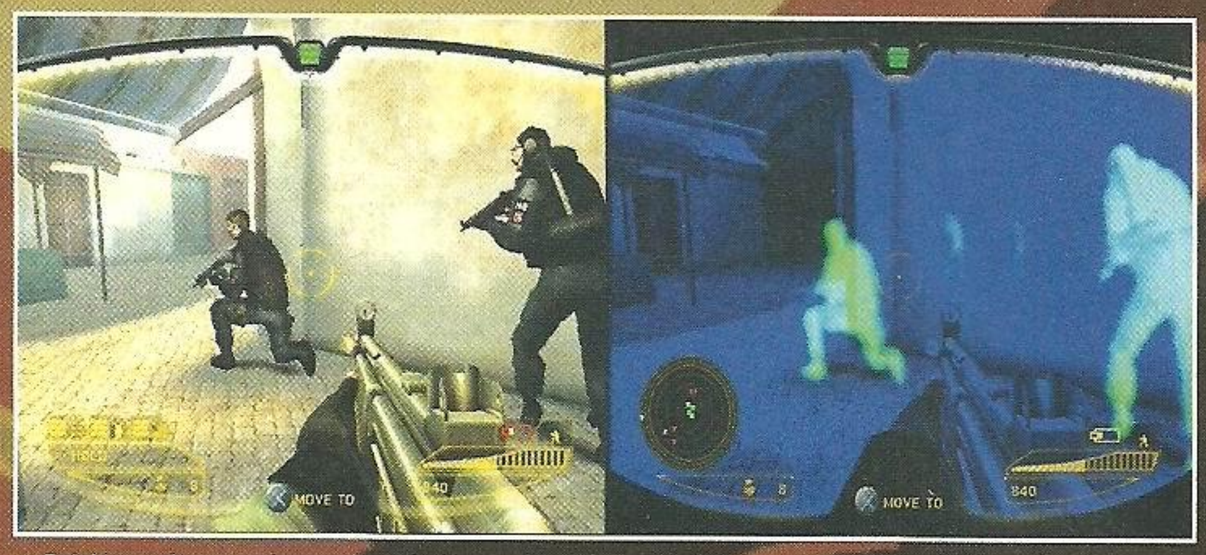
TOM CLANCY

Do niedawna jeden z najpoczytniejszych autorów gatunku political fiction na świecie, musiał ostatnimi laty ustąpić miejsca na listach bestsellerów Danowi Brownowi i jego teoryjkom o światowych spiskach dążących do przejęcia świętego Graala i innym takim. Przyczyną zapewne jest to, że zimna wojna dawno się już skończyła, zatem i w ludziach przygasła nieco chęć do emocjonowania się książkami, w których dwa największe światowe mocarstwa XX wieku walczyły o dominację. W odróżnieniu do Dana Browna Tom Clancy jest jednak dość uznanym autorytetem w sprawach, na których opiera fabułę swych książek i oprócz znanych wszystkim tytułów, takich jak choćby „Polowanie na Czerwony Październik", czy „Suma wszystkich strachów" stworzył kilkanaście książek o różnych formacjach sił zbrojnych USA i tematyce ogólnowojskowej, a ostatnio stał się zażartym krytykiem wojny w Iraku. Ale skoro czasy mamy takie, jakie mamy, to zapewne już niedługo proza Toma Clancy wróci do łask czytelników. Tak czy inaczej – polecam jego książki oraz filmy nakręcone na ich podstawie. Warto bowiem oprócz grania w gry sygnowane jego nazwiskiem łyknąć czasami coś z innej półki popkultury.

TĘCZA SZEŚĆ



Książka powstawała w tym samym momencie, co pierwsza część gry, ale została ukończona nieco później i dlatego ma nieco inne zakończenie niż gra. Jej głównymi bohaterami są John Clark (pomysłodawca Rainbow) oraz Ding Chavez, jeden z członków tego międzynarodowego oddziału do zwalczania terroryzmu. Jak łatwo się domyśleć nazwa Rainbow wzięła się od zróżnicowania narodowego poszczególnych jej członków, którzy są najlepszymi z najlepszych żołnierzami i antyterrorystami wyselekcjonowanymi spośród najbardziej elitarnych formacji na świecie należących do NATO. Mimo to, w Rainbow Six nie znalazłem póki co żadnego GROMowca. Mam nadzieję, że do czasu ukazania się gry ta sytuacja się zmieni...



Detektor ruchu zamontowany w goglach pozwala dostrzec ukrytych za rogiem terrorystów. Niestety dość szybko wyczerpują się w nim akumlatorki i trzeba chwilę poczekać, aż się znów naładują.

dość proste (szarobure miejskie i industrialne klimaty), nie zawodzi wykonaniem, ale podejrzewam, że tekstury na Xboksie będą zapewne o wiele lepsze niż na PS2. Fajny jest widok z włączonym noktowizorem (uważać na granaty oślepiające!), ale w misjach z wersji preview nie miałem okazji używać go na poważnie – to nie Splinter Cell. Jeszcze fajniejszy jest detektor ruchu, bo po jego włączeniu na radarze pojawiają się kropki pokazujące rozmieszczenie przeciwników, a sam widok też jest fachowy – ciemnogranatowe tło i zielone zarysy ciał, nawet tych za ścianami. Jednak po odkryciu cudownych właściwości tego urządzenia gra może stać się zbyt prosta – od razu wiadomo ilu jest przeciwników w następnym pomieszczeniu i gdzie dokładnie stoją, więc sądzę, że w pełnej wersji działanie tego sprzętu zostanie poważnie osłabione.

Jedynym problemem tej bety jest animacja – przeciwnicy szarpią się i migoczą podczas kolejnych faz upadania czy strzelania, ale to na pewno zostanie poprawione. Za to raczej nie da się uniknąć znikania ciał zabitych, a wielka szkoda, bo to dodałoby Rainbow Six: Lockdown sporo realizmu.

Fajne są takie szczególiki, jak szron pojawiający się na goglach, gdy wejdziemy do chłodni w Amsterdamie oraz efekty trafień – obraz trzęsie się jak wściekły, a na goglach stopniowo pojawiają się pęknięcia. Co jest dziwne, ale wytłumaczalne – wskaźnik zdrowia naszego wojaka nie jest zbyt dobrze wyeksponowany.

Udźwiękowienie sprawdza się w boju. Fajnie słychać strzały, choć już wybuch granatu w ciasnym pomieszczeniu nie jest jakoś specjalnie ogłuszający. Nasi podkomendni raźno sobie pogadują potwierdzając wykonanie rozkazów oraz ostrzegając o wrogach, choć to ostrzeżenie najczęściej przychodzi po tym, jak go już zabiją. I tylko nasz szef gada głupoty ostrzegając nas o takich oczywistościach, jak to, że jesteśmy ostrzeliwani i ranni – obie rzeczy doskonale wiemy i bez jego gadania.

Cytując Hana Solo w rozmowie z C3PO – „Nie całkiem stabilna! Cieszę się, że tu jesteś, by nam to powiedzieć!"

Non-tactic shooter

Wstępna diagnoza na podstawie bety: żaden to shooter taktyczny, raczej strzelanka ze słabym póki co AI i skryptowanymi wjazdami przeciwników do pomieszczeń. Najwyraźniej postanowiono nieco zabawę uprościć i sprawić, żeby była bardziej „fun". Nie ma planowania przed misją, jest tylko wybór uzbrojenia dla poszczególnych członków oddziału. Brak jest map pomieszczeń. I proszę mi nie wmawiać, że tak jest fajniej i bardziej niespodziankowo. Jasne, w strzelance. A przecież w rzeczywistości antyterroryści wchodzą do budynków dopiero wtedy, gdy znają rozkład pomieszczeń na pamięć, tu zaś są rzucani wprost w akcję, bez ładu i składu.

Cała różnica jak dla mnie leży póki co w tym, że częściej używamy granatów oślepiających i ogłuszających niż odłamkowych, czy fosforowych. Do standardowej strzelanki przybliża Lockdown także to, że poziomy są zbudowane liniowo – wąskie korytarze, pokoje po bokach i pomieszczenia z jednym wejściem tam skąd nadchodzimy i drugim kryjącym się gdzieś za potencjalnymi zwłokami wrogów. Gdzie tu taktyka?

Słabo to na razie widzę, przynajmniej jeżeli idzie o wypełnienie statutowych zadań tej serii. Bo jeżeli chodzi o samą strzelankę, to jest całkiem dobrze i jeżeli SI zostanie poprawione, to gra ma spore szansę, być przyjemną rozrywką. Ale powtarzam – na pewno nie taktycznym shooterem.

Wczesna wersją Rainbow Six: Lockdown pokazuje jedno – seria najprawdopodobniej podzieli się na dwie odnogi. Ta pierwsza, z cyferką po tytule, wróci do korzeni gatunku i zaoferuje oprócz strzelania sporo możliwości kombinowania z taktykami. Bo nie wątpię, że po premierze Lockdown Ubisoft zapowie Rainbow Six 4. Sam Lockdown zaś to najwyraźniej test dla zręcznościowych spin-offów, czyli czystych wygrzewów dosłownie z kilkoma komendami dodanymi tak, by gra mogła nosić tytuł Rainbow Six. Jak będzie – czas pokaże. Marcellus ■ ■

RED STORM ENTERTAINMENT

Należące obecnie do Ubisoftu studio ma dość ciekawą historię. W 1985 roku Tom Clancy po sukcesie „Polowania na Czerwony Październik" spotkał się z kapitanem brytyjskiej marynarki wojennej – niejakim Dougiem Littlejohnsem w sprawach konsultacji do swej następnej książki zatytułowanej „Red Storm Rising" (w Polsce – „Czerwony Sztorm"). Książka z pewnością spodoba się fanom militariów, ale my nie o tym tu mieliśmy. Minęło bowiem dwanaście lat i Tom Clancy znów zwrócił się do Littlejohnsa, tym razem w o wiele bardziej nas intrygującej sprawie. Otóż Clancy zapragnął stworzyć firmę tworzącą gry i programy multimedialne, a Littlejohns miał zostać jej szefem. Tak też się stało, a pierwszą grą, jaką stworzyło Red Storm Entertainment, była Tom Clancy's Politika na PC. Potem powstały jeszcze dwie gry na PC (Dominant Species i Ruthless.com), ale dopiero powstanie Tom Clancy's Rainbow Six w 1998 sprawiło, że RSE stało się poważaną i pożądaną na rynku firmą i w 2000 roku zostało w całości wykupione przez Ubisoft wraz z prawami do korzystania z nazwiska Tom Clancy. Potem nadeszły ogromne sukcesy serii Ghost Recon, Splinter Cell oraz Rainbow Six, ale to wszyscy dobrze znamy. A od teraz także powód, dla którego Red Storm Entertainment zwie się tak, a nie inaczej.

NINTENDO DS™

Bądź wszechmocny!

Wejdź do gry, jak nigdy wcześniej, dzięki ekranowi dotykowemu nowej konsoli Dual Screen. Wykorzystaj możliwości, jakie daje Ci nowa technologia, wbudowany mikrofon czy funkcja Pictochat'u pozwalająca na bezprzewodową komunikację pomiędzy konsolami. Już w sprzedaży konsole z wersjami demo gry Metroid Prime: First Hunt. Uwaga: ich ilość jest ograniczona!
A teraz: do gry!
www.lukas-toys.pl

12+ ™
www.pegi.info

TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2005 NINTENDO.

BEAT DOWN
FISTS OF VENGEANCE™

- **DEV:** CAVIA
- **KONSOLA:** PS2, XBOX
- **WYD:** CAPCOM
- **TERMIN:** PAŹDZIERNIK

JEŚLI W PIERWSZEJ MINUCIE GRY BOHATER DOSTAJE SZANSĘ WPRASOWANIA PRZECIWNIKÓW W ZIEMIĘ OGROMNĄ STALOWĄ SZYNĄ, TO MOŻE OZNACZAĆ TYLKO JEDNO. CAPCOM ZNÓW ATAKUJE. OSTRO!

To po prostu nie mogła być inna broń. Fakt, później raczej używa się porozrzucanych tu i ówdzie noży, kijów, gazrurek czy nawet mioteł, ale na początek trzeba było dać coś specjalnego, by pozytywnie nastawić spragnionych krwi graczy. Okładanie wielkim kawałem żelastwa uzbrojonych po zęby świrów, to naprawę mocna rzecz. Tym bardziej, że nieprędko znów to poczujemy, bo najpierw trzeba się solidnie napracować nad rozwojem postaci. No chyba, że zamiast walczyć z gangsterami na pojedynek wyzwiemy drobną kobietę. Ale nie uprzedzajmy faktów.

JUST 5

Pięciu bohaterów Beat Down, to nie żadne leszcze, a najlepsi zabójcy zasilający szeregi mafii. Czarnoskóry wrestler Jason G, dwie urocze panie Gina i Lola, synalek szefa Aaron oraz „wściekły pies" Raven będący moim absolutnym faworytem. Jest po prostu najbardziej przekonujący ze wszystkich. Prawdziwy twardziel, mający wszystko gdzieś, nie znający strachu i do tego bardzo porywczy. Jakby tego było mało, ma po prostu rewelacyjny, lekko szkocki akcent, trochę zachrypnięty głos i odjazdowe teksty. „You don't know shite, about shite!" rzucone podczas brutalnego dobijania leżącego przeciwnika, albo „Wanker! That's all you'll ever be" skierowane do uciekającej osoby, po prostu rządzą.

Tak samo jak sposób ich wymawiania – szajt, fojk są absolutnie nie do przebicia. Szkoda tylko, że repertuar takich odzywek jest bardzo skromny i właściwie w kółko słyszy się te same teksty. No, ale to w końcu wersja beta – być może końcowy produkt będzie bardziej dopracowany pod tym względem.

Zabawa zaczyna się w momencie, kiedy cała piątka wpada w pułapkę zastawioną przez ich własną mafię. Zdezorientowani bohaterowie rozdzielają się i uciekają. Niezbyt zadowoleni z faktu, że zostali oszukani przez swoich ludzi, postanawiają się zemścić. Najpierw jednak muszą się nawzajem odnaleźć, podszkolić techniki walki, nie dając się przy tym zbyt wcześnie złapać. Zarys fabuły jest identyczny dla wszystkich postaci, aczkolwiek już na wczesnym etapie gry dały się zauważyć różnice w scenariuszu.

GDZIE DWÓCH SIĘ BIJE...

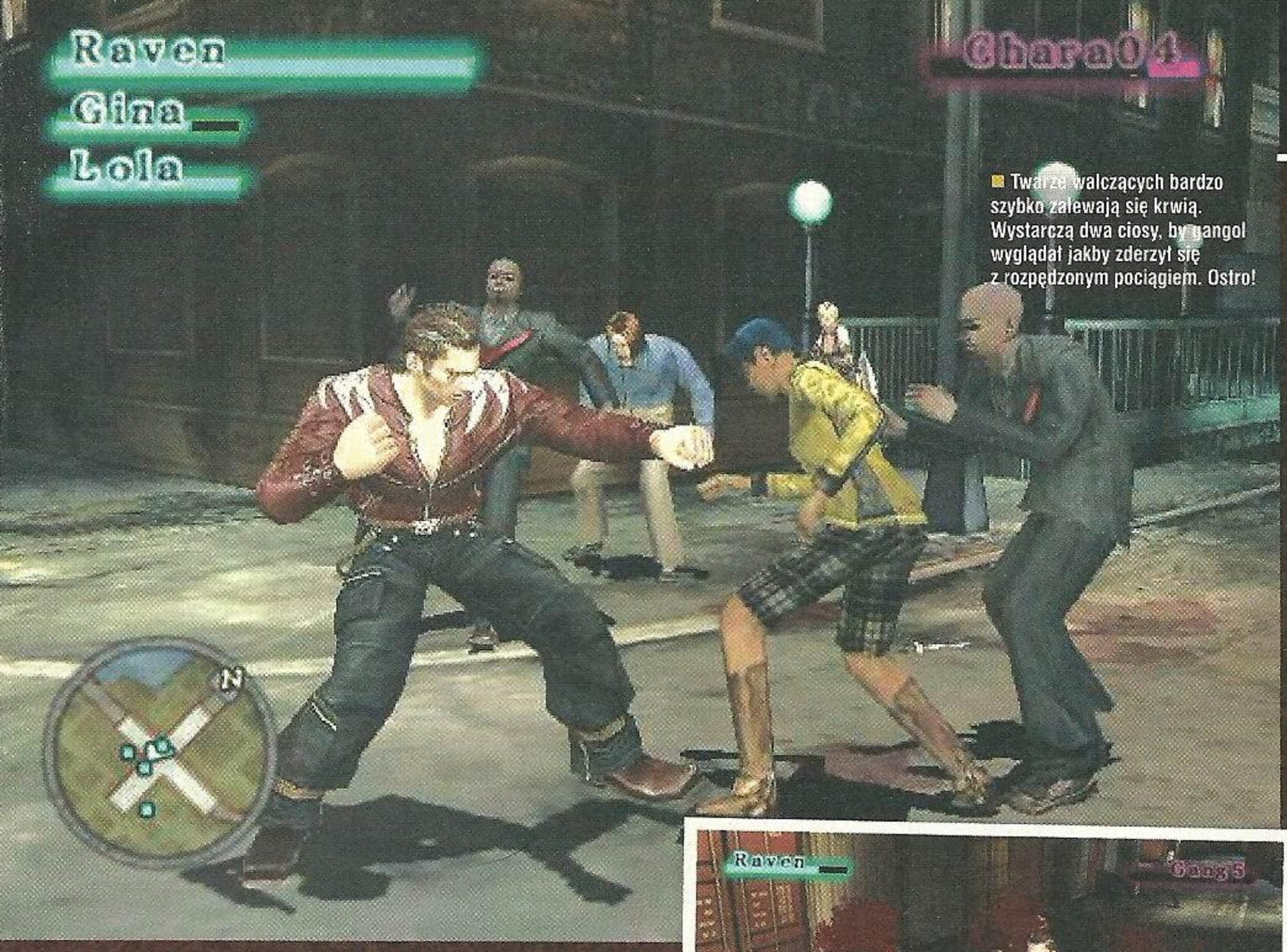
Najważniejszym elementem Beat Down są oczywiście walki, podzielone na dwa rodzaje – standardowe dla chodzonych mordobić bójki z kilkoma przeciwnikami, a także zwykłe pojedynki jeden na jednego, jak w Tekkenie na przykład. W obu system walki jest identyczny, z tym że w przypadku ulicznych zadym trzeba korzystać zarówno

WERSJA 0.81

Zapewne wielu z Was ciekawi, jak to jest sprawdzać niedokończoną wersję gry, jakie błędy pojawiają się w tym czasie i z czym tak naprawdę trzeba się użerać. Jeśli należycie do tej grupy osób ta ramka jest specjalnie dla Was. Beat Down wersja 0.81 powinnien nosić podtytuł „Problemy z oczami", bo bardzo dużo rzeczy jest niewidocznych. Na przykład broń trzymana przez bohatera czasem znika. Jest, ale po prostu jej nie widać. Tak samo jak niewidzialnej ściany, która raz pojawiła się znikąd zagradzając mi drogę do opuszczenia miejscówki. Jakby tego było mało, bardzo często znikają napisy – nic nie widać w menu, nie wiem jaką biorę pracę itp.

Ogólnie wszyscy w grze mają kłopoty z oczami. Pomocnicy bywają tak zaaferowani pojedynkami, jakie toczy bohater, że często wyłażą na ulicę i dają się przejechać samochodom, tracąc przy tym sporo energii. Zbiry nie widzą, że masakruję im kumpli – grzecznie czekają na swoją kolejkę do obicia. Podobnie przechodnie zdają się nie zauważać krzywd innych. Jasne, chcą walczyć jak jednego z nich zaatakuję, ale jak już go pobiję, to odwracają się i odchodzą. Skoro i tak już nie ma komu pomagać, to po co się lać? Najbardziej ślepi są jednak policjanci. Zdarzyło mi się raz wpaść na jednego i byłem przekonany, że zechce ze mną walczyć. Faktycznie, rzucił standardowy tekst rozpoczynający bójkę, ale jakoś tak wyszło, że stanąłem za nim. I co? I zapomniał o mnie – aż musiałem wyjść przed niego się przypomnieć. Dawno nikt mnie tak nie zdisrespektował...

Na koniec pozostawiłem bajkę zwaną „o rany, widzę ścianę" – podczas bójki „mano a mano" kamera stara się pokazać pole walki w jakiś efektowny sposób. Widać, że autorzy szukali pomysłu na to, żeby było jak najbardziej bajerancko, ale najczęściej kończy się to tym, że kamera ląduje na ścianie, albo plecach zasłaniających wszystko widzów. Taak, wersje testowe to cud, miód i orzeszki.



■ Twarze walczących bardzo szybko zalewają się krwią. Wystarczą dwa ciosy, by gangol wyglądał jakby zderzył się z rozpędzonym pociągiem. Ostro!

z analoga jak i krzyżaka, a przy pojedynkach sterowanie gałką zupełnie się nie sprawdza. W każdym razie dostępny jest cios ręką, nogą, blok oraz chwyt. Może nie jest to jakoś specjalnie dużo, ale lista kombinacji i ataków specjalnych jest dość długa, a do tego w specjalnym miejscu można spróbować nauczyć się kolejnych ciosów.

Podczas zwykłych walk ulicznych korzysta się raczej z podstawowych ataków i chwytów. Przeciwnicy nie są specjalnie wymagający – to typowe mięso armatnie, podrzędne leszcze barowe, których siła leży w tym, że atakują grupą. To znaczy teoretycznie, bo często jest tak, że ludzie mafii i policjanci zgrywają bohaterów i ruszają na gracza samotnie. Nie jest to zbyt inteligentne, tym bardziej, że naprawdę rzadko kierowana przez gracza postać przemierza ulice miasta samotnie. W grze znalazła się bowiem możliwość rekrutowania wsparcia. I tak można zebrać koło setki kumpli, a podczas walk korzystać z usług dwóch z nich. Łatwo wyobrazić sobie głupotę kogoś, kto rzuca się na trzech napakowanych gangoli brutalnie obijających wszystkich dookoła.

Podczas pojedynków z psami mafii i policją można korzystać z broni. Najczęściej są to noże, kije i gazrurki, które efektownie pękają na głowach przeciwników. Oczywiście zarówno oponenci jak i pomocnicy mogą podnosić rozrzucone po okolicy niespodzianki i się nimi nawzajem okładać. Ciosy są mocne i aż można dostać gęsiej skórki widząc jak ogromna decha rozbija się o czaszkę ofiary, którą tak potężne uderzenie momentalnie zwala z nóg.

Bić się można również z przechodniami. Wystarczy zagadać i wcisnąć kwadrat, co momentalnie odpali tryb walki. Nie ma co jednak liczyć na to, że będą to trudne potyczki. Często

wystarczy jeden strzał i walczy się tylko po to, by mieć możliwość przeszukania ciała pokonanego. Da się znaleźć trochę kasy, jakiś nóż, czy odrobinę jedzenia przydatnego do podreperowania zdrowia. No chyba, że komuś po prostu sprawia nieopisaną radochę bicie bezbronnych kobiet i wąsatych gości. Oczywiście nie znam takich osób i wcale nie uważam, że złapanie niewinnego przechodnia za włosy, a następnie rozbicie jego głową muru jest czymś co komukolwiek może sprawiać radochę. Ja tak tylko sobie próbowałem, żeby uczciwie sprawdzić, co w grze można zrobić. Wiecie, dziennikarski obowiązek, hyhy.

... TAM KORZYSTA DENTYSTA

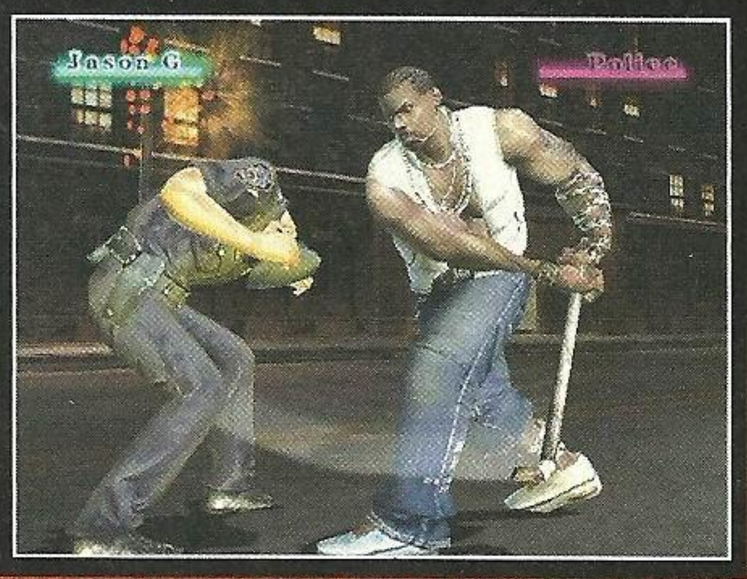
Równie przyjemne, aczkolwiek dużo ważniejsze są walki jeden na jednego. To dzięki nim zdobywa się dużo doświadczenia potrzebnego do rozwoju postaci. Co jakiś czas podnosi się poziom postaci i przyznawane są punkty do rozdzielenia między siłę, technikę i zdrowie. Wiadomo, ciosy stają się szybsze,

MORTAL KOMBAT

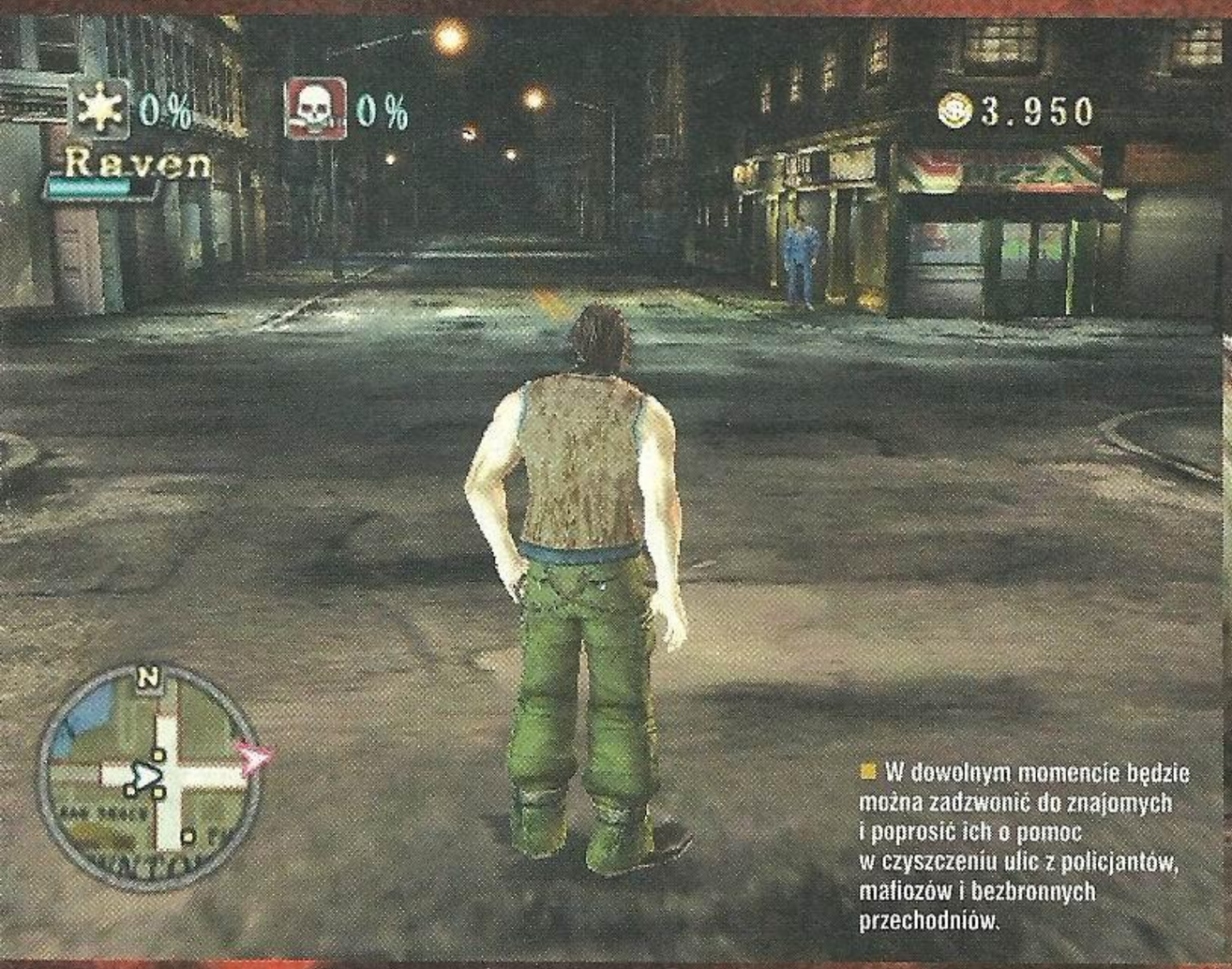
Prócz standardowego trybu story w Beat Down znalazło się także miejsce dla zwykłego mordobicia, w którym główne role grają nie tylko bohaterowie, ale również ich najwięksi przeciwnicy. Co ciekawe, jest tu osobny tryb tylko dla podstawowych fighterów, a także taki, w którym odpala się stan gry z karty pamięci i otrzymuje się dostęp do wcześniej zebranej ekipy. Bić się można z konsolą lub z kumplem, albo pozwolić, by konsola sama się tłukła ze sobą. Każdy z walczących może sobie złożyć drużynę z maksymalnie trzech postaci, a zasady są takie, że walczy się jeden na jednego – pokonany schodzi, a zwycięzca próbuje swych sił z nowym przeciwnikiem, na takiej ilości energii, jaka została mu po poprzedniej rundzie.

Ogólnie tryb ten nie jest aż tak ekscytujący jak sama gra – co najwyżej można go odpalić, by zobaczyć jakimi stylami i technikami posługują się inne postacie, a także w celu przećwiczenia ciosów i combosów. W każdym razie miło, że coś takiego znalazło się w Beat Down, bo patrząc na tryb story, aż prosi się o to, by wyjąć system walki i zrobić z tego mordobicie. Oczywiście kilka rzeczy, o których wspominałem w tekście, trzeba by poprawić, ale jak ktoś nie ma kasy na Tekkena 5, to przynajmniej może liczyć na jakieś zastępstwo.

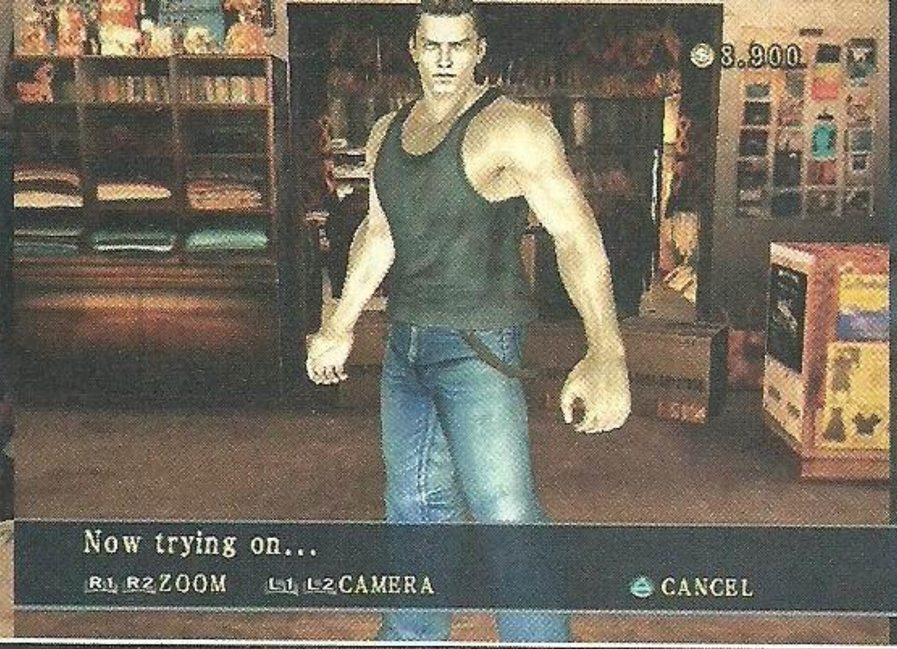
Walki toczą się na arenach znanych z gry i nawet można nabrać podejrzeń, że te miejscówki od początku były tak projektowane, by pasowały właśnie do mordobicia. Wiecie, wygląda na to, że miasto tak naprawdę od początku miało być podzielone, więc nic dziwnego, że nie jest tak spójne jak w GTA: San Andreas.



combosy dłuższe, a pasek życia też rośnie. Poza tym, żeby nauczyć się nowych ataków trzeba spełniać określone warunki, jeśli chodzi o poziom doświadczenia, siłę ataku i jakość techniki. Warto zatem walczyć przy każdej nadarzającej się okazji. Poza tym ważnym elementem pojedynków jeden na jednego jest możliwość przeprowadzenia negocjacji. Sprawa jest prosta – wystarczy odpowiednio zmiękczyć oponenta i osłabić jego psychikę pogardliwym gestem, a następnie go pochwycić i wybrać jedną z kilku akcji. Do swoich racji bohater przekona ofiarę kilkukrotnie nią potrząsając. Przeciwnika da się okraść, przesłuchać, zwerbować do drużyny, albo brutalnie go dobić.



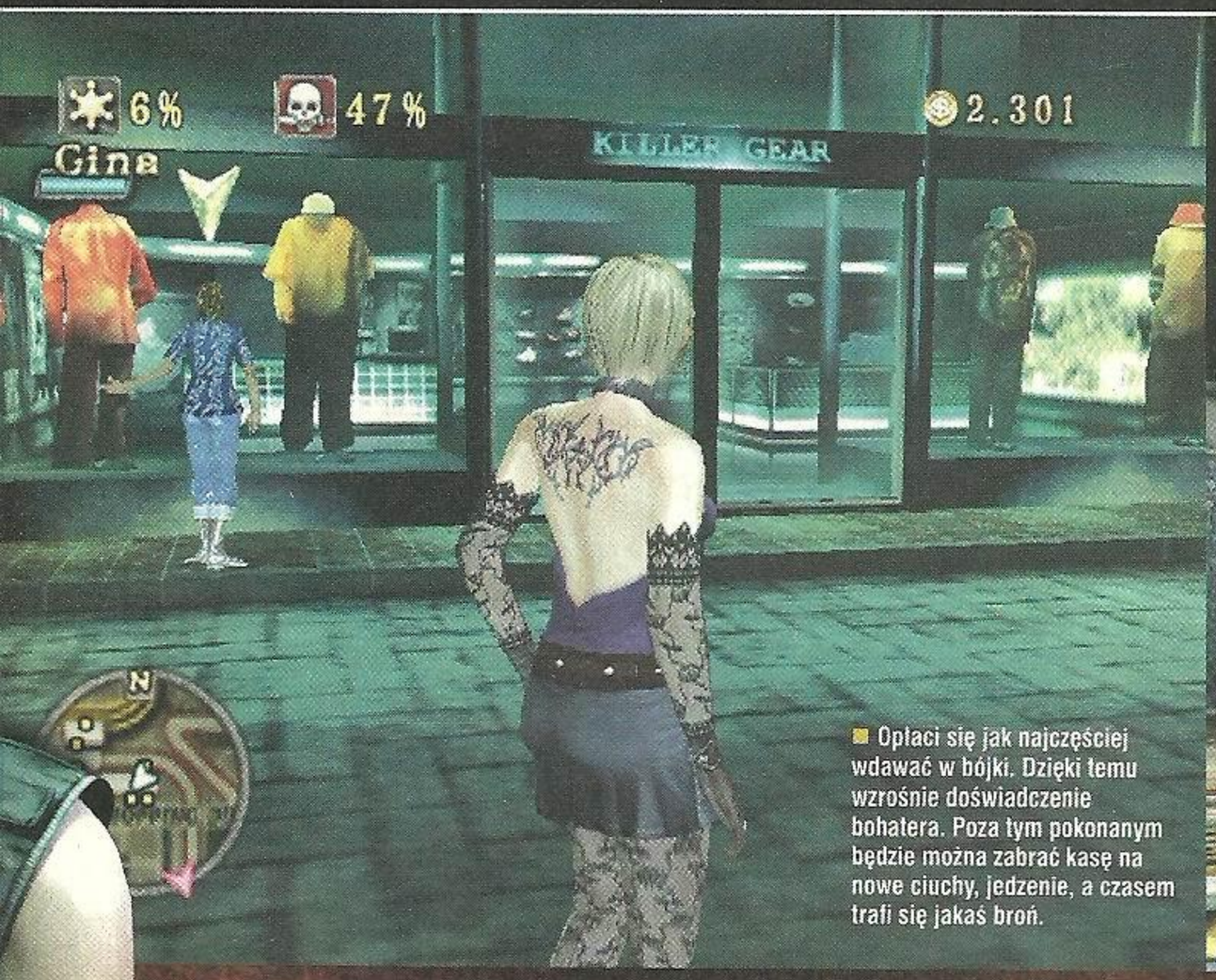
■ W dowolnym momencie będzie można zadzwonić do znajomych i poprosić ich o pomoc w czyszczeniu ulic z policjantów, mafiozów i bezbronnych przechodniów.



Po prostu nie mogliśmy się powstrzymać i musieliśmy gdzieś tu wcisnąć gangstera Aarona – to ten pacjent po prawej. Michael „ja tylko ich głaskałem" Jackson byłby dumny...

TAG TEAM

Co prawda nie dopatrzyłem się w grze trybu kooperacji, ale jakimś zastępstwem może być fakt, że da się przemierzać ulice miasta z dwoma sterowanymi przez konsolę postaciami. Pisałem już o tym, że chętnych do pomocy można werbować spośród pokonanych zbirów. Ciekawe, że pod presją goście szybko pękają, zapominając o tym, że kumplując się z bohaterem narażają się na gniew mafii. Z drugiej strony, zawsze mogą się pocieszyć tym, że nie mieli wyboru – albo współpraca, albo do piachu. W każdym razie jest jeszcze drugi sposób szukania pomocników. Na początku gry należy wykraść z komisariatu pewną listę, na której są nazwiska, numery telefonów i inne dane największych zbirów w mieście. W dowolnym momencie można zadzwonić do wybranej osoby i spróbować się z nią gdzieś ustawić. Czasem trzeba przy tym wyłożyć drobną sumkę, ale to akurat nie problem, kasa leży przecież na ulicach. Obok ciał. Kumple przydają się podczas walk i trzeba przyznać, że radzą sobie nieźle, chociaż zdarzało się, że zacinali się na przykład na latarni i trzeba było sobie radzić bez nich. Jeśli jednak wszystko działa jak należy można wyprowadzać ataki drużynowe – wystarczy kogoś złapać i rzucić w stronę ziomka. Ten chwyci ofiarę, a bohater może ją w spokoju poobijać. Kumple przydają się też podczas walk jeden na jednego. W przypadku przegranej bohatera (i pod warunkiem, że nie trzeba błagać o litość) chłopaki kolejno wychodzą na arenę w celu dokopania przeciwnikowi.



Opłaci się jak najczęściej wdawać w bójki. Dzięki temu wzrośnie doświadczenie bohatera. Poza tym pokonanym będzie można zabrać kasę na nowe ciuchy, jedzenie, a czasem trafi się jakaś broń.

Ta ostatnia opcja trochę mnie zdziwiła. Owszem, w grze leje się sporo krwi, ale sceny okładania praktycznie już nieprzytomnego przeciwnika są bardzo mocne. Jest ich kilka rodzajów i chyba najlżejsza pokazuje widok z oczu pokonanego prezentując stojącego nad nim kata wypłacającego kolejne kopniaki. Powiem tylko, że ekran szybko staje się czerwony. Gorzej, kiedy widać jak bohater rzuca się na pokonanego i zadaje kolejne ciosy pięściami w całkowicie zakrwawioną twarz. Nie mówiąc o tym, że czasem w dłoniach trzyma wielki kij. Resztę możecie sobie dopowiedzieć sami. W każdym razie jest bardzo krwawo, a nie sądzę, żeby dobrym pomysłem było pokazywanie co jakiś czas rozwalonej głowy.

Oczywiście bardzo często samemu można oberwać i znaleźć się w nieciekawym położeniu. I choć w większości walki jeden na jednego nie są bardzo trudne, to jednak widać, że konsolowi przeciwnicy starają się blokować i punktują bezlitośnie karząc gracza za głupie ataki. Jeśli miałbym w tym momencie do czegoś się przyczepić; wypunktować jakieś niedogodności w systemie walki, to na pewno wskazałbym na blok. Wiele razy dusiłem iksa, a postać nie reagowała, wyłapując wszystkie ciosy wyprowadzone przez przeciwnika. Poza tym combosy bardzo ciężko jest zablokować, co wydaje się trochę dziwne. Niefajnie prezentuje się też opóźnienie po ciosach. Być może to tylko wada Ravena, ale po kopnięciu na chwilę zatrzymywał się, co w rzeczywistości nie powinno mieć miejsca. No i tak samo było, gdy podnosiłem przeciwnika z ziemi. Jeśli to robię, to znaczy, że chcę gościa błyskawicznie obić, a nie żeby sobie na niego popatrzeć i poczekać, aż do siebie dojdzie. Ogólnie jednak walczy się przyjemnie, a chwilę nieuwagi przeciwnika można wykorzystać do szybkiego przekąszenia czegoś i podreperowania zdrowia. Podoba mi się, że postacie korzystają z różnych stylów (nawet coś podobnego do capoeiry się znalazło) i choć nie ma ich specjalnie dużo, raczej nie popada się w monotonię.

HOLE, SWEET HOLE

W przypadku przegrania walki trzeba się liczyć z tym, że nie zawsze otrzyma się szansę jej powtórzenia. Czasem pojawia się pytanie o to, czy błagać o litość, czy dać się zabić. Warto dumę odstawić do kąta i spróbować przeżyć, ale wiąże się z tym pewien problem. Otóż bohater ląduje w klinice i boi się z kimkolwiek walczyć. To naprawdę przykre, a nawet upokarzające widzieć jak te wszystkie leszcze śmieją się z takiego madafaki. Żeby się wyleczyć trzeba odnaleźć postać, która napsuła bohaterowi krwi, a następnie ją pokonać. Wtedy problemy mijają i już można skoczyć chwilę sobie miło pogawędzić z osobami, które jeszcze przed momentem się z nas nabijały.

Prócz kliniki ważną, jeśli nie najważniejszą, miejscówką jest speluna o nazwie „the hole". To właśnie tam można zapisać stan gry, napić się alkoholu w celu podreperowania paska energii, a także zmienić ciuchy, dowiedzieć się o kolejnych misjach, a nawet podłapać jakąś pracę. To takie erpegowe subquesty – ktoś potrzebuje pomocy w obiciu kilku gąb i płaci za to ogromną kasę, albo jakiś wesołek chce, żeby mu przenieść bombę i szuka śmiałka nie bojącego się utracić życia. Na pewno nie chodzi o pracę jak w Shenmue, czyli coś, co różni się znacznie od normalnej rozgrywki. Nie ma noszenia skrzyń, ani jazdy wózkiem widłowym. Do knajpy zagląda się bardzo często, ale trzeba uważać, żeby się przypadkiem nie upić. Podchmielony bohater ma bardzo powolne ruchy, co może powodować problemy w czasie walk.

GTA: BEAT DOWN

Bardzo przyjemne w Beat Down jest to, że tu nie chodzi tylko o to, żeby się tłuc. Jasne, jest to chodzone mordobicie, ale nie takie w rodzaju starego Fighting Force, w którym ważne było tylko obijanie kolejnych przeciwników. Fist of Vengeance tak naprawdę wzbogacono o kilka patentów skserowanych z San Andreas, czy serii GTA w ogóle. Na ekranie cały czas widoczne są dwa wskaźniki mówiące o tym jak bardzo rozpoznawalny wśród członków mafii i policjantów jest bohater. Obijanie przechodniów, mordowanie pokonanych, a także szwędanie się po okolicy z rozwaloną gębą tylko zwiększa szanse, że zostanie się rozpoznanym, co w efekcie kończy się tym, iż co chwila ktoś się rzuca na bohatera próbując go załatwić, albo przyskrzynić. Co w takich momentach robi się w GTA? Przemalowuje furkę. Tutaj jest bardzo podobnie, tylko nie zmienia się koloru samochodu, a kupuje nowe ciuchy, zmienia fryzurę i dzierga jakieś tatuaże. W mieście jest kilka miejsc, w których można się przebrać, dokupić luzackie okulary, czapeczkę i ogromny łańcuch. Śmieszne jest to, że nie ma tutaj ograniczeń jeśli chodzi o płeć i tak bez większych problemów zmusiłem Ravena do biegania po okolicy w krótkiej spódniczce i damskim topie. Mięśnie bohatera wyglądały jak dorodne piersi... Podobno dużo później będzie można zrobić nawet operację plastyczną, ale nie miałem możliwości sprawdzenia tego na własnej skórze.

W mieście jest kilka miejsc, w których można się przebrać, dokupić luzackie okulary, czapeczkę i ogromny łańcuch. Śmieszne jest to, że nie ma tutaj ograniczeń jeśli chodzi o płeć i tak bez większych problemów zmusiłem Ravena do biegania po okolicy w krótkiej spódniczce i damskim topie. Mięśnie bohatera wyglądały jak dorodne piersi...

Prócz misji dentystycznych, czyli polegających na wybijaniu zębów, pojawiają się też zadania na czas – trzeba z jednego punktu dobiec do drugiego, starając się zmieścić w czasie. Nie ułatwiają tego pojawiające się niewiadomo skąd spore grupki chętnych do walki gangoli. Innym razem misje polegają na odszukiwaniu różnych osób i przepytywaniu ich. Niektórzy nie chcą mówić, albo żądają za informację kasy. Wtedy można im lekko wyperswadować podobne myśli kilkoma szybkimi prostymi. Fajnie, że zabawa jest urozmaicona, przez co nie daje się odczuć schematyczności rozgrywki.

WELL, AIN'T THAT CUTE?

Oprawa Beat Down nie jest niczym specjalnie pięknym. W tej wersji gry zdarzały się momenty, w których cały obraz dziwnie drgał, a postacie przechodniów pojawiały się po prostu znikąd. Takie dorysowywanie jest zupełnie niezrozumiałe, jeśli wziąć pod uwagę fakt, że w zasięgu wzroku nie ma zbyt wielu detali. Można spokojnie powiedzieć, że jest trochę pustawo, a do tego nie widać jakichś specjalnie pięknych tekstur, czy efektów specjalnych. Przyczepiłbym się jeszcze do tego, że jest zbyt mało rodzajów przechodniów. Po pewnym czasie wydaje się, że tak naprawdę po ulicach miasta chodzą cztery osoby i ich klony. Miasto zostało podzielone na małe kawałeczki i przejście między nimi chwilę trwa – konsola musi doładować dane, ale za bardzo nie wiem jakie, bo jak wspomniałem specjalnych fajerwerków nie widać. Każde wejście do budynku również opatrzone jest napisem loading.

Za to fajnie prezentują się twarze postaci – wyraźnie widać efekty kilku mocniejszych ciosów. Rozbity łuk brwiowy, podbite oko, czy rozcięcia na policzkach to normalka. Nieźle wypada też muzyka – czarne rytmy bardzo dobrze komponują się z klimatem gry. Gorzej z głosami, ale tu akurat nie ma co się dziwić. W końcu to Capcom, a jeśli przed rozpoczęciem zabawy widzi się napis „This game contains scenes of explicit violence and gore" można w ciemno obstawiać, że jeśli jakiś element będzie przeciętny, to na pewno właśnie gra lektorów.

Co prawda nie jest tragicznie, a, o czym już zresztą wspomniałem, bardzo przypadł mi do gustu głos i sposób mówienia Ravena, ale jednak daleko tu do MGSów. Nie czuć specjalnego zaangażowania, ani emocji. Zastanawia mnie przy tym jedna rzecz – żaden z dialogów nie jest czytany. Postacie mruczą jedno słowo pod nosem, jakieś hello, czy yo, a dalej to już trzeba sobie czytać samemu. Fajnie by było, jakby jednak postarano się o lektorów. I byłoby miło jakby przekleństwa były czytane i nie dochodziło do sytuacji, gdy na ekranie jest napisane „motherfucker", a gość mówi „bastard". Zupełnie jak z tłumaczeniami amerykańskich filmów w tefałce – Willis w *Szklanej pułapce* wrzeszczy do wroga „you motherfucker!", a tłumacz usłużnie deklamuje „ty dupku!", czy coś w tym stylu.

Oczywiście w tej chwili nie ma sensu się czepiać, bo to w końcu beta wersja i wiele może się zmienić. W każdym razie – mi Beat Down się spodobał, chociaż nie spodziewam się, że będzie to megahit. Szykuje się po prostu dobra rzecz i tylko szkoda, że nie ma tu trybu zabawy dla dwóch osób naraz. Wiadomo, że w kooperacji takie tytuły spisują się najlepiej. Ale i tak będzie spoko jatka.

Mielu ■ ■

RECENZJE

Wystawiamy oceny najnowszym produkcjom

RECENZENCI W SIERPNIU

Sezon ogórkowy to mało powiedziane...

BANAN
Kiedy ostatnio skończyliście jakąś grę trzy razy pod rząd? Banan tak miał z God of War. Kratos nieźle namieszał mu w głowie. Nareszcie też upolował Steel Battalion, którego recenzję z ochotą zamieszczamy.

KAXI
Co prawda ekskluzywnych gier na GameCube'a zabrakło, ale pojawiło się kilka propozycji dla Nintendo DS. A zresztą, tak jak wszyscy posiadacze kostki Nintendo, Kaxi czeka już na nową Zeldę. Będzie się działo...

MATT
Jerycho Cross, Jack Skellington i... Crypto. Sami przyznacie, że towarzystwo kowboja-wampira, tańczącego dyniogłowego i kosmity z głupim wyrazem twarzy jest konkretne. A fantastyczna czwórka? Hehe...

MARCELLUS
Choć nad Rainbow Six: Lockdown spędził sporo godzin, to Sid Meier's Pirates! wyrwało z jego życiorysu kilka dni. W tym czasie pływał, palił, grabił, rabował i gwałcił... No dobra, nie gwałcił, bo córki gubernatorów same były chętne.

MIELU
Jak sam twierdzi, w jednej z recenzji, napotkał granice własnej tolerancji dla japońskich gier video. Właśnie tak może wyglądać życie młodego recenzenta, gdy redaktor naczelny postanowi obrzydzić mu japońszczyznę. Czy Mielu wytrwa?

GRABARZ
Pewnego pięknego, słonecznego dnia jego konsolę odwiedziła przeklinająca i zachowująca się poniżej wszelkiej krytyki wiewiórka. Czy Grabber dał się porwać Conkerowi? Odpowiedź na to pytanie poznacie tylko tu i teraz...

GULASH
Po krótkiej, acz intensywnej przygodzie z Total Overdose Gulash sprawdził, jak bronią się w 2005 klasyczne, staroszkolne dwuwymiarowe mordobicia. Przeżyły próbę czasu, czy też zeszły śmiercią naturalną?

QOORA
Prowadzenie turnieju King of Iron Fist wymaga podróżowania po całej Polsce, spotykania ciekawych hostess, melanżowania po nocach i tak dalej... Najwyraźniej zazdrosny redaktor uraczył go trzema kapitalnymi grami do recenzji.

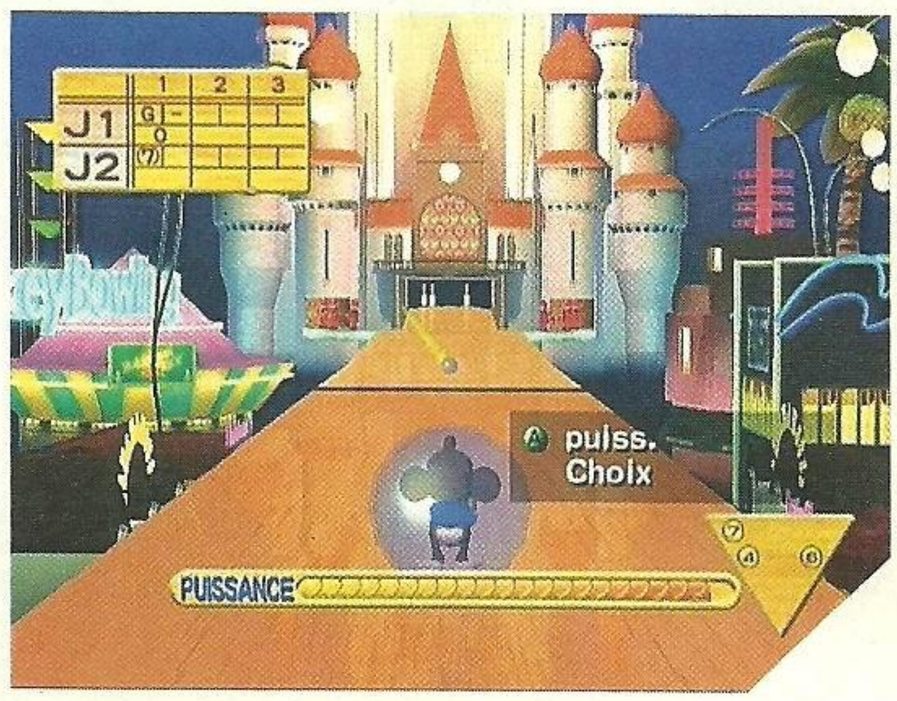
GOŚCIE SPECJALNI, A RACZEJ STARA SZKOŁA

OG – Długo nie dawał znaku życia, bo między nami mówiąc nie mieszka już w Polsce. Pozostał jednak w branży, choć jego miłością są nowoczesne komórki.
FLIK – Powraca na łamy N+ po długiej nieobecności. No to na dzień dobry został uraczony hitem... Co dalej? Pewnie trochę Midasów na rozgrzewkę ;)

JAK OCENIAMY GRY?

Różnie. Każdy autor ma swoje preferencje, ulubiony gatunek gier, serie czy tytuły. Osobno oceniamy grafikę, dźwięk i miodność, czyli przyjemność płynącą z zabawy. Jednak wspólnym i najważniejszym kryterium przy ocenianiu gier w Neo Plus jest pytanie: czy zapłaciłbym za tę grę?. Tak się bowiem składa, że gry konsolowe nie rosną na drzewach i nie dostaniesz trzech za darmo kupując kolorowy magazyn. To najczęściej wydane dwie stówki. Na nic wysokie oceny cząstkowe, jeśli autor uzna, że danej gry po prostu nie warto kupić.

0-1	Najgorsza rzecz, jaka może przytrafić się recenzentowi.
1-2	Ocena zarezerowowana dla gier firmy Midas. Crap.
2-3	Bardzo słabo. Odrzut, który przypadkiem trafił na rynek.
3-4	Jest źle, ale to jeszcze nie poziom Midasów.
4-5	Gra, która w założeniach miała być przeciętna. Zonk.
5-6	Przeciętniak - Nie wnosi nic do tematu. Można zagrać.
6-7	Poprawne rzemiosło, bądź zbugowany pseudo-hit.
7-8	Dobra rzecz. Coś nie zagrało, żeby była bardzo dobra.
8-9	Bardzo dobra pozycja, nie rozczarujecie się.
9-10	Doskonała gra. Warto kupić, warto zagrać.
10	Doskonała, a w dodatku przełomowa. Prawdziwa perełka.



SUPER MONKEY BALL DELUXE

PROSTE POMYSŁY SĄ NAJLEPSZE!

Co udowodniły dwie części Super Monkey Ball na GameCube. Patent jest następujący – mamy zawieszoną w powietrzu platformę, a na niej zaznaczony punkt startu i metę. Zabawa polega na doprowadzeniu małpki zamkniętej w kulce do mety, najlepiej w jak najkrótszym czasie. Sterowanie ograniczono do jednej gałki analogowej, przy czym wychylając ją w dowolnym kierunku poruszamy całą platformą, a nie małpiszonem zamkniętym w przezroczystej sferze. W ten sposób, odpowiednio balansując, wprowadzamy kulkę w ruch, a następnie staramy się, by poleciała w odpowiednim kierunku i nie wypadła poza obręb planszy. I to już jest wszystko.

Banalne, prawda? A przy tym masakrycznie wciągające. Super Monkey Ball wsysa gracza razem z fotelem na długie godziny. Jeśli macie mało czasu, to lepiej nie zabierajcie się za tę grę, bo gdy zacznie świtać przyłapiecie się na tym, że mówicie sobie „jeszcze tylko ta jedna plansza i dość". A przerwać jest ciężko z dwóch prostych powodów. SMB Deluxe to zbiór stu czternastu poziomów z pierwszej części gry, stu czterdziestu z drugiej i jeszcze czterdziestu sześciu całkowicie nowych. Chęć sprawdzenia co przygotowali weseli panowie z Segi jest silniejsza od konieczności pójścia do szkoły czy pracy. Do tego, mimo prostoty pomysłu, nie jest to łatwa gra. Niektóre plansze są tak hardcore'owo trudne, że siedziałem nad nimi spokojnie ponad pół godziny, a i tak nierzadko zmuszony byłem skapitulować. Ale nawet przez chwilę nie zdarzyło mi się w takich chwilach źle pomyśleć o autorach – niepowodzenie zrzucałem na brak opanowania i ze spokojem zabierałem się za inne plansze. Duży plus za to.

Początkowo plansze wyglądają dość zwyczajnie. Ot, prosta droga, kilka bananów do zebrania (dostaje się za nie punkty) i brak jakichkolwiek zakrętów, czy zwężeń. Idealne do uśpienia czujności. Z czasem jednak zaczynają się schody. I to nawet dosłownie, bo na wielu poziomach takowe się znajdują. A do tego mnóstwo wąskich ścieżek oraz ruchomych elementów. Wszystko to razem sprawia, że trzeba z niemałym wyczuciem i ogromnym skupieniem przechylać platformę w odpowiednim kierunku. Zbyt gwałtowny ruch w najlepszym wypadku może skończyć się koniecznością desperackiego wyginania analoga we wszystkich kierunkach w celu zatrzymania rozpędzonej kulki. Zegarmistrzowska precyzja jest po prostu wymagana, jeśli chce się ukończyć grę w stu procentach. Dlatego też nie można powiedzieć, żeby **Super Monkey Ball Deluxe** był tytułem przeznaczonym dla najmłodszych.

A takie właśnie odczucie może się pojawić przy pierwszym kontakcie z tym tytułem. Oprawa jest bardzo „infantylna". Kolorowe tła, skoczna muzyczka, a do tego jeszcze wesoła i obleśnie miła małpka zamknięta w kulce (na dokładkę machająca czasem do nas swoją przebrzydłą, włochatą łapką) i wydająca z siebie katujące ucho dźwięki – to wszystko zdecydowanie nie kojarzy mi się z dojrzałymi pozycjami. Nie, nie powielam stereotypów – po prostu przestrzegam przed kupnem tej gry dzieciakom. Mogą się szybko zniechęcić wysokim poziomem trudności. Chociaż z drugiej strony – może to tylko narzekanie starego dziada z kiepskim refleksem.

Prawdę mówiąc największą radość z SMB czerpie się, gdy wyłączy się dźwięk i zaprosi znajomych do zabawy. Tak, to jest prawdziwa party game. Autorzy przyszykowali dwanaście mini-gier, w tym piłkę nożną, golf, tenis, czy coś na kształt wyścigów kartów, tyle, że z zamkniętymi w kulkach małpami w rolach głównych. Oczywiście można też spróbować swoich sił w multi we właściwej grze – wtedy walka toczy się na czas i punkty. Jedyne co pozostaje, to znalezienie trójki chętnych do zabawy. Szkoda, że zabrakło obsługi trybów online.

Super Monkey Ball Deluxe to świetna zabaw-ka na wiele, wiele godzin. Wymagająca, ale wciągająca. Prócz trybu Story, jest też Challenge, w którym trzeba pokonać określoną ilość plansz, mając ograniczoną ilość żyć na każdą platformę. Do tego mini-gry i multiplayer na cztery osoby.

Normalnie żyć nie umierać. Szkoda, że oprawa nie jest jakaś specjalna. Fakt, nie należało się spodziewać fajerwerków, ale po prostu nie ma tu niczego pozwalającego wystawić wysoką ocenę. Jest po prostu poprawnie. I tylko do dźwięków i muzyki mogę się doczepić, bo wyprowadzają szybko z równowagi, a co za tym idzie ciężko się skupić na grze. Polecam całkowite wyłączenie dźwięku i zapuszczenie jakiejś własnej muzyki.

Na koniec pozwolę sobie przedstawić zarys fabuły. Zły Dr. Bad-boon toczy walkę z czwórką małp – w tej roli Aiai, Meemee, Baby i Gongon. O co? O banany... czemu nikt się nie śmieje?

Mielu ■ ■

Super Monkey Crash Deluxe Burnout Ball

Dawno już tak nie miałem, żebym siedział przed konsolą i szukał pomysłu na przejście jakiejś gry. Pamiętam, że przy trzecim Burnoucie spędziłem wiele godzin powtarzając do bólu crashe, chcąc zaliczyć wszystkie na złoto. To były piękne wakacje, kiedy to z Mattem siedzieliśmy te naście godzin dziennie przy dziele Criterion i nawet na chwilę nam się nie znudziło. Przyznam, że myślałem, iż dopiero przy kolejnej części tego wspaniałego wyścigu znowu wpadnę w taki stan totalnego wkręcenia się w grę i chęci rozbicia jej na każdy możliwy sposób. A tu proszę. Niepozorne Super Monkey Ball Deluxe sprawiło, że całkowicie zapomniałem o znajomych, nie udzielałem się w życiu rodzinnym, a także niewiele brakowało, a w ogóle przestałbym spać. No dobrze, odrobinę przesadzam, ale chęć przejścia wszystkich plansz, a szczególnie tych arcytrudnych, bardzo skutecznie nie pozwalała mi odejść od konsoli. Skoro czytacie ten tekst, to znaczy, że jednak mi się udało. Ale to nie oznacza, że gra mi się znudziła.

PS2 | Xbox — Uwaga! Czarna dziura. Ostrożnie!

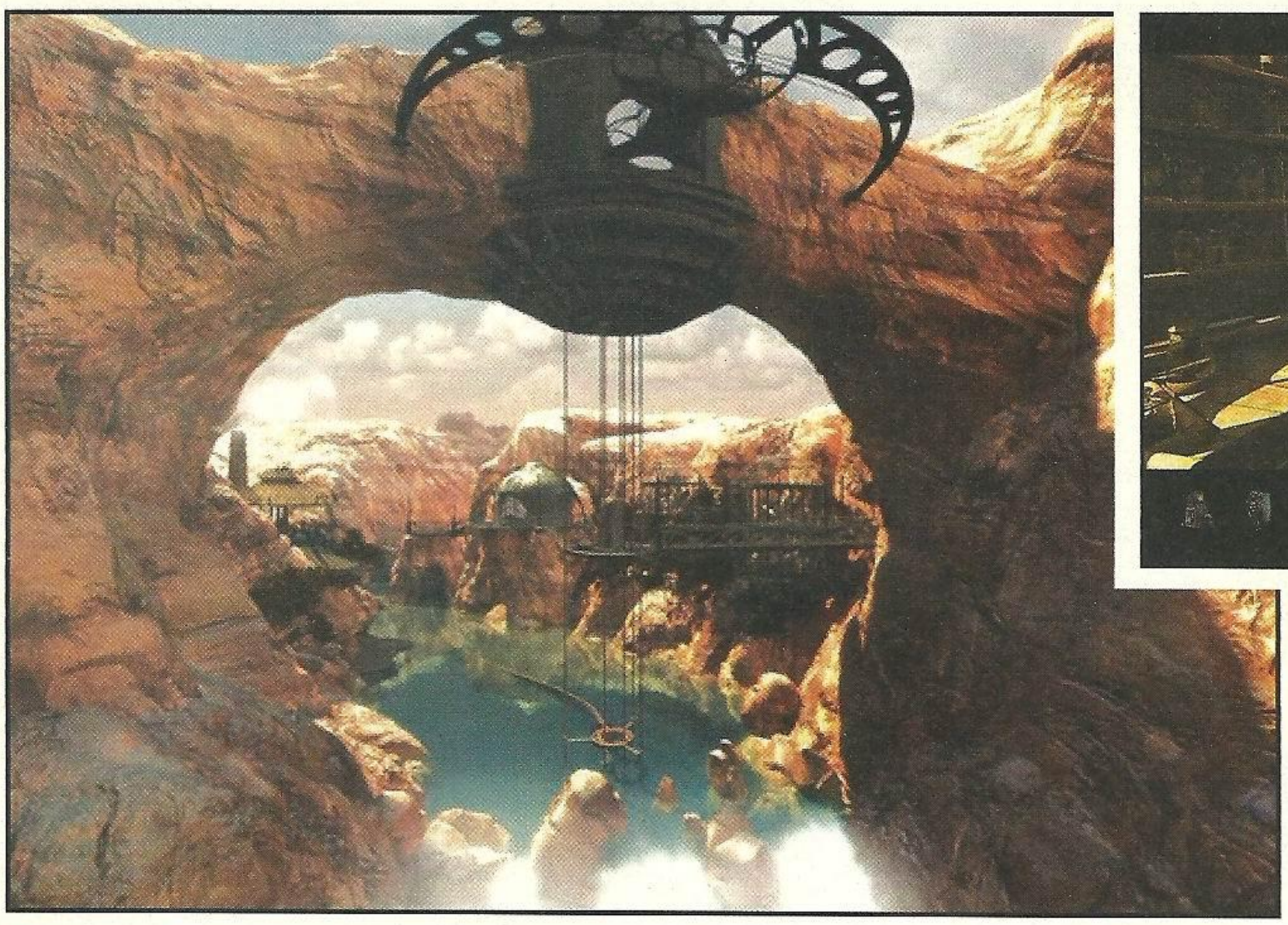
- **Wydawca:** Sega
- **Producent:** Sega
- **Liczba graczy:** 1-4

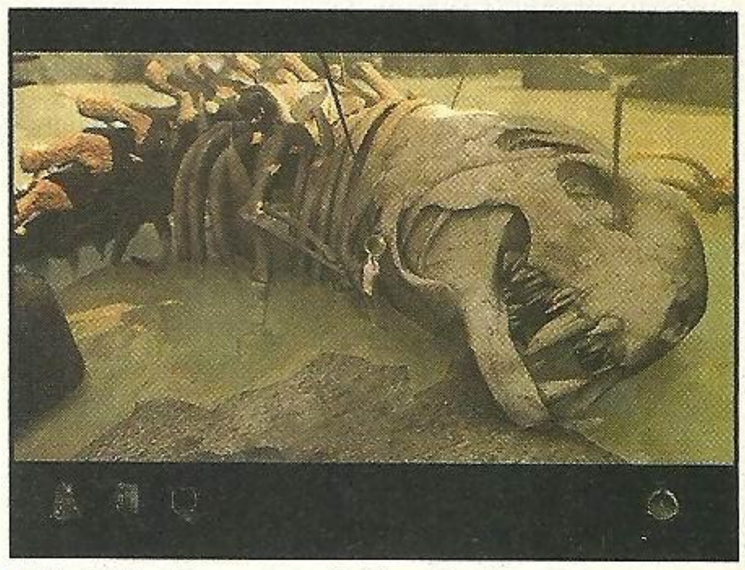
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: PS2 Multitap

8.2

- **Dobre:** Rewelacyjna historia opowiedziana w grze, chyba najlepsza ze wszystkich części.
- **Złe:** Długie czasy ładowania, dość niewdzięczne sterowanie joypadem jak na ten typ gry.
- **Brzydkie:** Czasem chrupie animacja, zwłaszcza przy przewijaniu „pejzażu".





MYST IV: REVELATIONS

KIEDY JEST SIĘ LENIWCEM, NIE MA SIĘ PROBLEMÓW Z MASKOWANIEM

Myst IV to dobra propozycja dla tych z Was, którzy zawsze chcieli sprawdzić się w ogromnej ilości puzzli i zgadywanek. Przy większości zadań trzeba wykazać się intuicją i cierpliwością, a efekty działań i tak nie zawsze będą widoczne.

Nie tylko, dlatego że te zwierzaki poruszają się bardzo powoli, ale też dlatego, że w wyniku tak powolnego przemieszczania się czasem wyrastają na nich roślinki.

Roślinki mogą wyrosnąć także na graczach, którzy spróbują swoich sił z najnowszą produkcją o znanej nazwie Myst, czyli **Myst IV: Revelations**. Seria Myst ma już parę lat na karku, a tym razem próbuje sił nie tylko na komputerach, ale także Xboksie. Scenariusz tu przedstawiony grzęźnie w błotnistej granicy między takimi gatunkami jak historie niesamowite a steampunk, czyli dziwne maszyny na parę, walające się przekładnie i talizmany, które doskonale łączą się z maszynerią różnego sortu. Dokładnie zaś opisując chodzi o odszukanie dwóch zaginionych synów pewnego naukowca, którzy co prawda mieli zginąć po „uruchomieniu" dwóch ksiąg będących zarazem kluczami do innego wymiaru.

Tytuł – co już wspomniałem – pojawił się wcześniej na komputerach klasy PC i odniósł oszałamiający sukces. Po przerzuceniu na Xboxa gra nieznacznie straciła na impecie. Wpłynęła na to przede wszystkim jakość konwersji, ale także fakt, że myszką zawsze wygodniej jeździć po ekranie, niż joypadem. Tak jest i w tym przypadku. Tryb „pokaż i użyj" nie jest najwdzięczniejszy, jeśli pod ręką mamy joypad. Trudno wycelować w drobne elementy, trudno momentami w ogóle dostrzec, czego używamy. Tak więc, gdybyśmy mieli nakreślić profil gracza, który podczas gry w Myst IV będzie się dobrze bawił, natrafimy na prawdziwe źródło ciekawostek psychologicznych.

Musi to być więc przede wszystkim gracz, który lubi ładne pejzaże. Tu nie będzie problemu. Myst doskonale łączy technikę animacji komputerowej z grą aktorską, więc postacie raźno śmigają między cyfrowymi scenografiami zupełnie nie zdając sobie z tego sprawy. Dodajmy, że scenografie są wcale, wcale i nawet wymagający esteci nie będą się mogli czepić. Sporo bym dał za taki park rozrywki, jaki w tej grze ukazano. Wróćmy jednak do portretu gracza.

Gracz taki powinien się wykazać cierpliwością, przy której cierpliwość anielska określa te dni, kiedy nie jest się w kondycji. Myst IV, jak wszystkie części dotąd zresztą, dosłownie roi się od puzzli, zgadywanek co trzeba zrobić, komu i gdzie, a przewijanie każdego ekranu i ciągłe oglądanie ikonki ładowania wymaga graczy beatyfikowanych za życia. Dodatkowo należy wszystkiemu robić zdjęcia. Jedna z postaci na samym początku gry nieśmiało to sugeruje i już niedługo później możemy sami się przekonać ile miała racji. Nieopisywalne ilości puzzli polegają na odtworzeniu jakiegoś układu, na który natknęliśmy się wcześniej. Mogą to być dźwigienki, przyciski, albo nawet kombinacje kolorów. Przy niektórych wskazówkach wpadamy na to, żeby robić zdjęcia, przy innych nie za bardzo i trzeba się wracać. Koniec końców popadamy w manię fotografowania wszystkiego, co stwarza podobieństwo do czegoś, co może się potem przydać. Myst IV jest świetnym treningiem dla przyszłych paparazzi.

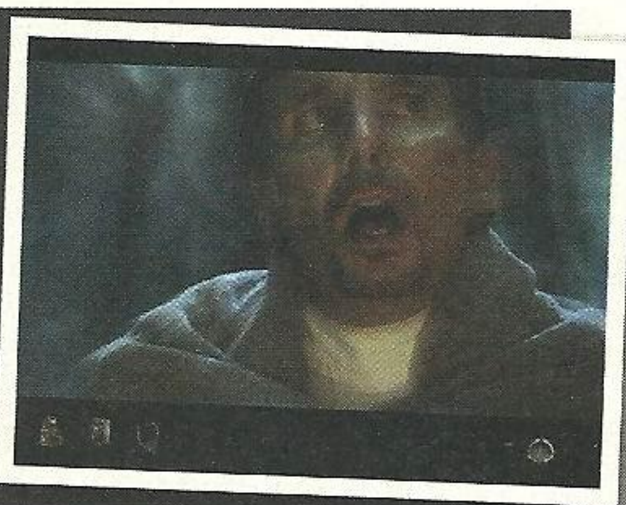
Wracamy znowu do portretu gracza. Najlepiej jak by się miało takie zaburzenia pamięci, które od czasu do czasu nie przypomną nam, że w tym miejscu byliśmy już z pięć razy, ponieważ parokrotnie zdarzy się nam wracać tą samą ścieżką z powodów, które... no właśnie: związki przyczynowo skutkowe w Myst IV są, delikatnie mówiąc, grząskie logicznie. Czasem wydaje się, że bohaterowie niezależni powinni sobie sami z czymś poradzić, a tu okazuje się, że nie wiedzieć czemu wysyłają nas do tej roboty, podczas gdy sami udają się nie wiadomo gdzie. My załatwimy wszystko niesprawnie, powoli, kręcąc się godzinami po korytarzach, podczas gdy oni zrobiliby to od ręki. Twórcy gry zadbali jednak o to, byśmy mogli powpływać sobie na świat przedstawiony, więc ganiamy jak koty z pęcherzami, robiąc niestety nie tylko to, co uważamy za ciekawe, ale często i to, co zupełnie nie wiemy czemu służy.

Graczowi w Myst IV przydałoby się także, żeby był jakimiś medium. Słyszeliście pewnie o przypadkach, kiedy to medium przykłada rękę do zdjęcia i wie gdzie przetrzymują porwanych, czy gdzie ktoś utonął. W Myst czasem mamy taką sytuację, w której naciskamy coś, nie wiemy co i dlaczego niby ma zadziałać, a jednak tak się dzieje. Gdyby nie intuicja, po prostu w życiu nie wpadlibyśmy na to, że należy pociągnąć akurat tę, a nie inną dźwignię, czy wsadzić kursor akurat w tę nic nie mówiącą chmurkę szarych i czarnych pikseli. Nie dość więc, że czasem trudno się domyślić gdzie zajrzeć i co wcisnąć, to jeszcze może się okazać, że wciskalnej rzeczy zupełnie nie widać. O ile do trudnych zagadek można mnie przekonać, to odejmę chyba nieco punktów z oceny za te niewyraźne obrazki.

Jeśli spełniacie te wszystkie wymagania, a może rzec powinienem – jeśli jesteście graczami cierpliwymi i potrzebujecie czegoś co wciągnie na długo, takiego innego typu gry na długie godziny, Myst IV Was połknie. Mając to zaparcie i cierpliwość, a być może i doświadczenia z poprzednimi częściami, jesteście idealnymi partnerami życiowymi dla tej gry i odwrotnie. Pewnie będzie to więc tytuł niszowy i pewnie niewiele osób stać na to wyzwanie. Zdaję sobie z tego sprawę. Ci jednak, którzy zgodzą się zaakceptować tych kilka niedociągnięć, popłyną wśród pejzaży godnych Pól Elizejskich w sam środek jednego z najlepszych scenariuszy, jakie przytrafiły się grom konsolowym. To poświęcenie warte jest szkolenia cierpliwości. Naprawdę.

Grabarz ■ ■

Konwersja z PC...



Po przeniesieniu gry z pieca na Xboxa zaszło kilka zmian. Poza samym faktem przeniesienia na konsolę, trudno jednak dopatrywać się pozytywów. Po pierwsze, grafika nieco wyblakła. Ostre i wyraziste barwy, którymi mogli cieszyć oczy posiadacze komputerów, utraciły nieco życia i – choć nadal wszystko wygląda nieźle – jest znacznie bardziej płasko. Po drugie – oczywiście spadła rozdzielczość, co w duecie z poziomem nasycenia barw momentami poważnie utrudnia odnalezienie elementów, które mają zostać użyte, by popchnąć scenariusz. Po trzecie wreszcie, znacznie zwiększyły się czasy ładowania i widać momentami, że podczas obracania głowy postaci obraz lekko przeskakuje. Żaden z tych elementów gry nie uniemożliwia, ale bez wątpienia nie jest to konwersja bardzo dobra.

Xbox

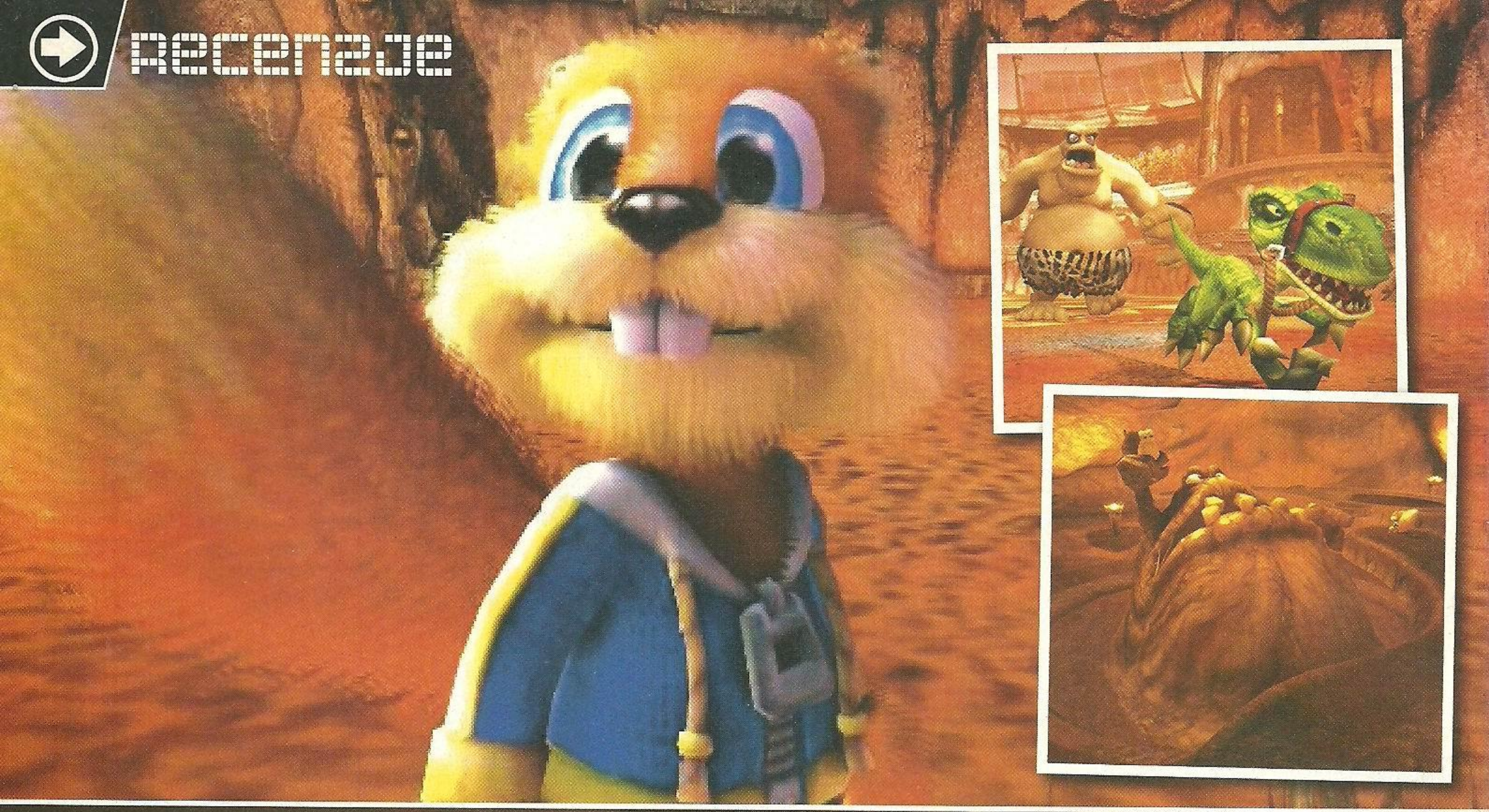
Świetny scenariusz, tylko dla cierpliwych.

- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** Ubisoft
- **Liczba graczy:** 1

Wykorzystuje: Xbox Live!

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.5



CONKER: LIVE & RELOADED

WSZYSTKICH DRŻĄCYCH ZE STRACHU PRZED REKINAMI INFORMUJEMY, ŻE ZNACZNIE BARDZIEJ NIEBEZPIECZNYMI OD NICH ZWIERZĘTAMI SĄ ALBATROSY

Ostatnie badania dowiodły, że rekiny są głupie, prymitywne i tchórzliwe. Boją się każdego, najmniejszego nawet zranienia, toteż mając do czynienia z fokami próbują raczej nadgryźć je i uciekać, niż podjąć walkę, albo – nie daj Boże – napoczynać je, kiedy są jeszcze w pełni sił. Korzystają z tego nieco odważniejsze zwierzęta, jak na przykład albatrosy, które walczą z rekinami nawet o... rozbitków. Historia zna kilka takich przykładów, kiedy to rozbitkowie walcząc z rekinami, jednocześnie ulegli spadającym jak grom z nieba albatrosom, których było znacznie więcej i – niestety – były równie jak rekiny skuteczne.

Tak oto świat nie przestaje nas zaskakiwać. Tym samym tropem poszli nasi koledzy z Rare, którzy już w roku 2001 wydali grę o hmmm... wiewiórce. Wiewiórka owa, a w zasadzie ów wiewiór, o dźwięcznym imieniu Conker żyje sobie w dziwnym świecie nie wiadomo gdzie. Świat ten charakteryzuje się jednak kilkoma dość istotnymi cechami. Po pierwsze wiewiórki chleją tam na potęgę, grzmocąc po wątrobach niemal bez ustanku, a w przerwach (jeśli już taka się zdarzy) wyrywają wiewiórcze laseczki i zaciągają w różne miejsca celem przedłużenia gatunku, lub po prostu wypełnienia sobie czymś czasu. W tamtym świecie, w odróżnieniu od naszego, wiewiórcze panienki nie widzą niczego zdrożnego w takim podejściu do życia, wobec czego wszyscy żyją w zdrowiu i harmonii. Wszystko jednak do czasu...

Słodki klimat nie powinien Was zwodzić. Conker jest oblechem, a świat cuchnie jak transport zużytych pieluch. Na pierwszy rzut oka jednak całkiem, całkiem, prawda?

DAWNO, DAWNO TEMU, MOCZYMORDA CONKER...

Dnia pewnego wiewiórka Conker postanowił dla odmiany skuć się jak szpadel i w tym celu obrał kurs ku najbliższemu przybytkowi męskich spotkań po godzinach. Tam też zamówił ile trzeba, a potem jeszcze trochę zamówił i poprosił o dolewkę. W międzyczasie zadzwonił do niuni, że dziś nie może, bo coś tam (Marian ma imieniny, a w ogóle to musiał po pracy w biurze, a chomik Ryśka zdechł, itp), a jeszcze w ogóle to ją kocha.

Po ciężkiej rozmowie Conker wrócił i musiał wszystko to popić. Efekt łatwo przewidzieć. Zgromadzony w jego krwi aldehyd octowy (pozdrowienia dla maturzystów) osiągnął stężenie, którego wątroba nie mogła zignorować. Stąd więc Conker na ryjku zżółkł, zsiniał i zaanonsował, że wychodzi. Jak powiedział, tak zrobił, jednakże tuż za progiem jego żołądek postanowił sprawdzić jak bardzo może się skurczyć, w efekcie czego spomiędzy wiewiórczych zębów wyfrunął elegancki panoramiczny paw w technikolorze.

O ile słyszeliście pewnie wcześniej o niesamowitych zdolnościach żabek zamienionych w królewny, rybek spełniających życzenia, czy garbatych koników, które pędzą szybciej niż wiatr, warto wreszcie otworzyć oczy na magiczną moc stanu zwanego potocznie kacem. Nie mógł tej magicznej mocy zignorować Conker, nasz dzielny bohater, który to nagle przeniósł się do świata hmmm... bajkowego, choć nie za bardzo dla dzieci.

PO KOLANA W G...

Conker: Live and Reloaded jest remake'iem gry na Nintendo 64. Ostatniej z resztą gry, jaką ekipa Rare zrobiła na tamtą konsolę. Teraz dołożono parę detali, kopnięto grafikę i oto mamy grę dla zbuntowanych nastolatków, która może wnieść coś do dziedziny platformerków przygodowych. Platformer to taka gra, gdzie się sporo skacze i zbiera.

ROZDZIAŁ X

Chapter X jest dodatkiem w prezencie od Rare. Dodatkiem, który ma zdenerwować wszystkich tych, którzy nie pograją sobie ze znajomymi, bo z jakichś przyczyn nie mają możliwości połączenia konsol z niczym. Otóż jest to misja, w której można się spróbować z botami (czyli kierowanymi sztuczną inteligencją przeciwnikami), w misji do złudzenia przypominającej tryb dla kilku graczy. Sam scenariusz tego cacuszka opiera się trochę o D-Day i plażę Omaha. Temat eksploatowany i maglowany wielokrotnie – tym razem doczekał się reedycji w wykonaniu Misiów i Wiewiórek. Innymi zainteresowanymi zabawą w Chapter X mogą być wszyscy, którzy podejmą próbę lekkiego doszkolenia się w zakresie walki w terenie, a zwłaszcza walki w tłumie. Najogłędniej nawyki z HALO czy innych śmiertelnie poważnych tytułów można tu sobie wsadzić. Przyjęcie kilku headshotów nie robi wielkiej różnicy procesowi myślenia. Trzeba wypracować własne, dziarskie metody radzenia sobie w nowej sytuacji z nowymi przeciwnikami. I to, moim zdaniem, uczciwe, bo wszyscy mamy równe szanse. A szans znów tyle, ile sobie wypracujemy ciężkim, katorżniczym, wiewiórczym treningiem.

■ Stojąc na specjalnych platformach z literką „B" możemy za pomocą jednego przycisku skorzystać z pomocy kontekstowej. Innymi słowy pojawi się coś, co może się nam przydać w określonej sytuacji

CONKER PRZEŚMIEWCA

Odniesienia do takich filmów jak *Matrix*, *Dracula*, *Szeregowiec Ryan*, czy nawet *Terminator* są w tej grze na porządku dziennym. Dla przykładu pojedynek w stodole. Najpierw, dosiadając sepleniących wideł, rozprawiamy się z wielkim, skaczącym stogiem siana. Przy którymś jednak z kolei uderzeniu okazuje się, że pod warstwą słomy kryje się metal. Dwa kolejne uderzenia powodują, że podłoga się zawala i lądujemy w jakiejś piwnicy. Główni bohaterowie tej sceny (wiewiórka i widły) rozmawiają na tle ognia i nagle... zaczyna się muzyczny temat z *Terminatora*. Płomienie się rozstępują i wychodzi szkielet stogu siana! Teraz kamera przenosi się w głąb sztucznego umysłu stogo-terminatora. Cały widnokrąg oczywiście na czerwono i pojawiają się możliwości odpowiedzi. Tak jak w klasycznej scenie z terminatorem. I naturalnie stóg wybiera jedyną właściwą odpowiedź. Obserwowanie i wyszukiwanie tych wszystkich patentów, to zupełnie osobna metoda na zabawę z Conker: Live and Reloaded. Jest tego naprawdę sporo i jeśli uda się Wam odszukać wszystko, zrozumiecie dlaczego niektóre platformerki są po prostu dobre. Autorzy mają furę własnych pomysłów, ale nie wahają się korzystać z dobrodziejstw popkultury, żeby uśmiech na twarzy gracza zajaśniał jeszcze szerzej. Ja tam jestem zwolennikiem takich patentów, zwłaszcza jeśli są czasem trochę zakamuflowane i trzeba pokombinować, żeby je zrozumieć i przykleić do odpowiedniego filmu, czy książki. Akurat tutaj nie ma z tym problemu. Jazda jest bez trzymanki i syci maksymalnie! Stalowy szkielet stogu siana jest tego najlepszym przykładem.

Conker żyje w świecie niegrzecznym. Co prawda pełnym magii: żywe są tu słoneczniki, odzywają się puszki z farbami, a nawet stogi, lecz prawie każde z tych stworzeń używa przekleństw na potęgę, w ogóle się nie krygując.

Przygodówka, to taka gra, gdzie trzeba wykonywać zadania, by poruszać się dalej.

W Conkerze świat podzielony jest na tematyczne miejsca o wielkości kilku lotniczych hangarów. Każde z tych miejsc roi się od przeciwników i postaci, które czegoś od nas chcą. Naszą rolą jest powypełniać wszystkie misje w danym miejscu i ruszyć dalej.

Z czasem okazuje się, że dana lokacja daje się wypełnić tylko do połowy i by ją skończyć, trzeba do połowy wypełnić następną. Cofnąć się, skończyć tę, a potem dokończyć tamtą. Na szczęście wszystko blisko, o rzut betonowym misiem, więc nie ma problemów z bieganiem.

Jak już zaobserwowaliście, Conker żyje w świecie niegrzecznym. Co prawda pełnym magii: żywe są tu słoneczniki, odzywają się puszki z farbami, a nawet stogi, lecz prawie każde z tych stworzeń używa przekleństw na potęgę, w ogóle się nie krygując. I choć większość z przekleństw jest wykrzaczkowana (np. ty ch&$#!), to i tak wszyscy wiedzą o co chodzi.

Za tematem gry śmigają raźno postacie i zadania. Spotkamy więc słoneczniczkę, która jest słonecznikiem panienką, z gigantycznym biustem. Biust ów zasłania listkami i żeby nasz nowo poznany kolega, mąż królowej pszczół, mógł... hmm... zapylić te dwa cudowne (jak sam mówi) wielkie balo... przepraszam: tę kwiatuszkę, musimy sprowadzić pięć rojów pszczół pacyfistek, które zajmują się łaskotaniem. Biegamy więc po danej lokacji, szukamy rojów, a potem czekamy aż pszczółek zrobi swoje. Następnie

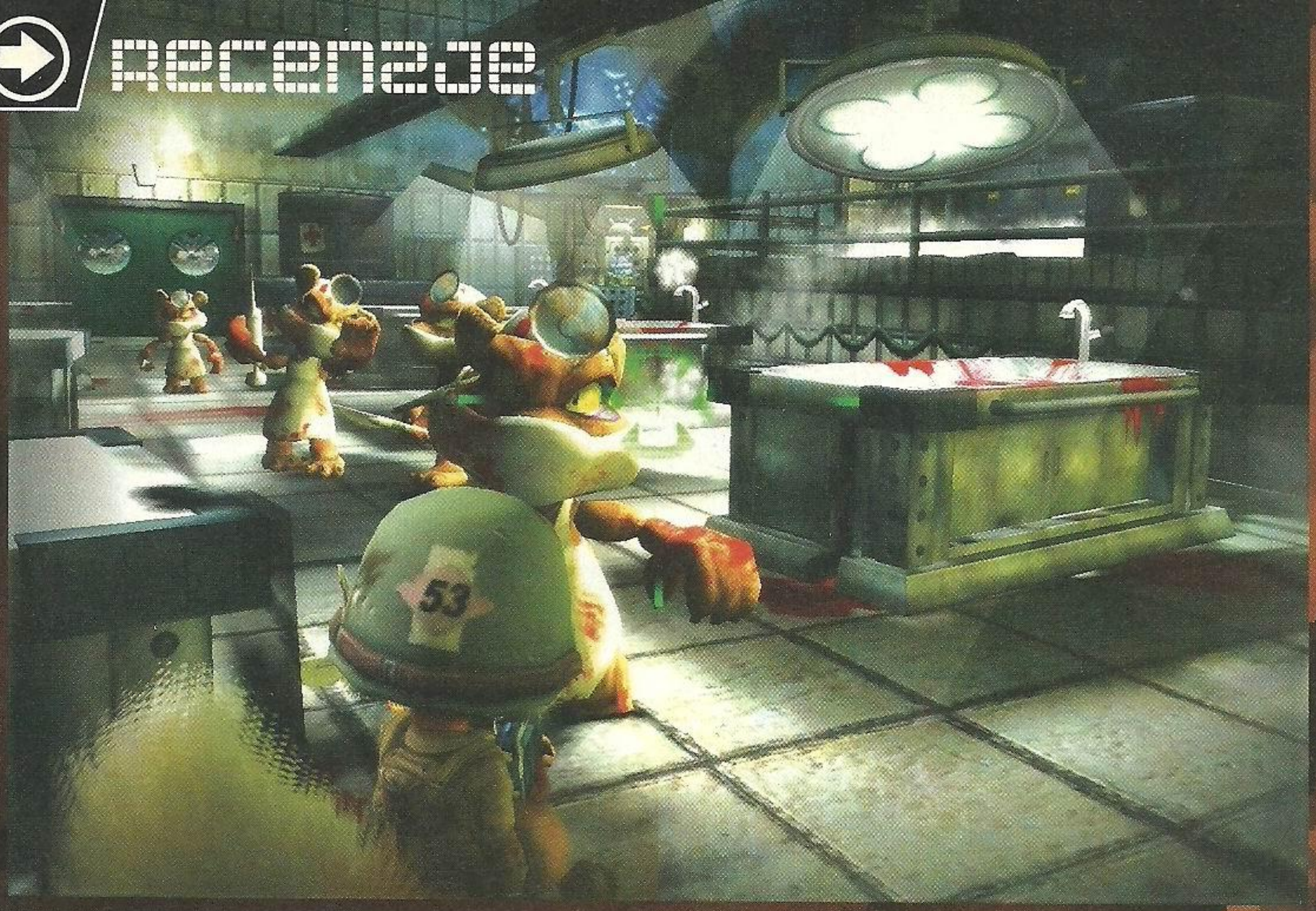
sami bawimy oczy widokiem nietuzinkowych rozmiarów, a następnie – na prośbę kwiatuszki – wskakujemy sobie na jej biust, by na nim zostać podrzuconymi do nagrody pieniężnej za wykonaną misję. Cud, miód, paluszki lizać.

A propos lizania paluszków – nie obędzie się też bez poziomów, w których nasz dzielny wiewiór pełzać będzie po kolana w odchodach. Cóż – nie wszystko pachnie fiołkami. Na zlecenie żuka gnojaka będziemy zmuszeni przejść się tu i ówdzie – na szczęście mamy ze sobą maskę przeciwgazową, ale dochodzące zewsząd dźwięki i barwa tła przypominają nam nieodmiennie, po czym stąpamy. Słabszym graczom, szczególnie po obiedzie, nie polecam raczej tego poziomu. Proponuję grać w niego na czczo.

Oczywiście będąc platformerem Conker cierpieć musi na szereg platformerowych chorób. Na przykład praca kamery. Niestety – czasami kamera całkowicie uniemożliwia poruszanie się. Ląduje zupełnie nieintuicyjnie z boku, tuż za plecami bohatera, albo nad jego głową. I podczas gdy czasem trzeba tu zdziałać coś naprawdę szybko, najpierw będziemy musieli opanować pracę kamerą w danej sytuacji, a potem dopiero, zupełnie osobno, opanowywać strategię ludzika. Jest to jeden z nielicznych, ale bardzo wrednych problemów tej gry.

Po za tym nudzą się przekleństwa. Ileż można patrzeć na te same sformułowania w innym kontekście i naśmiewać się z tego, że ktoś powiedział „fuck". Owszem – na początku jest to egzotyczne, ale potem powszednieje. Szukamy raczej czegoś ciekawego, nowych rozwiązań, patentów, żartów – ale jest ich stanowczo mniej. Grając w Conkera miałem wrażenie, że największe zgrupowanie dowcipów i jajek jest na początku. Z czasem nieco się przerzedza.

Na końcu za to gra z platformerka zmienia się w klasyczną strzelankę tpp, dzięki czemu (wobec wątlejącego dowcipu) wciąż bawimy się rewelacyjnie, ale tym razem strzelając do Mizistów. Spieszę z wyjaśnieniem, że



Gra z platformerka zmienia się w klasyczną strzelankę tpp, dzięki czemu wciąż bawimy się rewelacyjnie, ale tym razem strzelając do Mizistów. Mizista, to Miś dość specyficzny, ponieważ już na pierwszy rzut oka widać, że ideologia nazistowska jest bardzo bliska jego sercu.

Mizista, to Miś dość specyficzny, ponieważ już na pierwszy rzut oka widać, że ideologia nazistowska jest bardzo bliska jego sercu. To jednak trzeba zobaczyć, by uwierzyć! Nie będę Wam psuł zbytnio zabawy.

A ŚWIECI SIĘ WSZYSTKO, JAK PSU...

Cokolwiek dało się wyciągnąć z Xboxa jest tutaj w tej grze. Conker: Live and Reloaded wygląda po prostu prześlicznie. Zarówno wiewiórka, jak i jej futerko poruszają się ultrapłynnie i bez najmniejszego zgrzytu. Każde miejsce przepełnione jest barwami charakterystycznymi dla klimatu. Tam, gdzie czołgamy się w miodzie natężenie żółtego i pomarańczowego dosłownie wyciska łzy z oczu. Tam, gdzie czołgamy się w g.... soczyste, cieplutkie brązy wyciskają obiad z żołądka. Ale czyż nie tak powinno być?

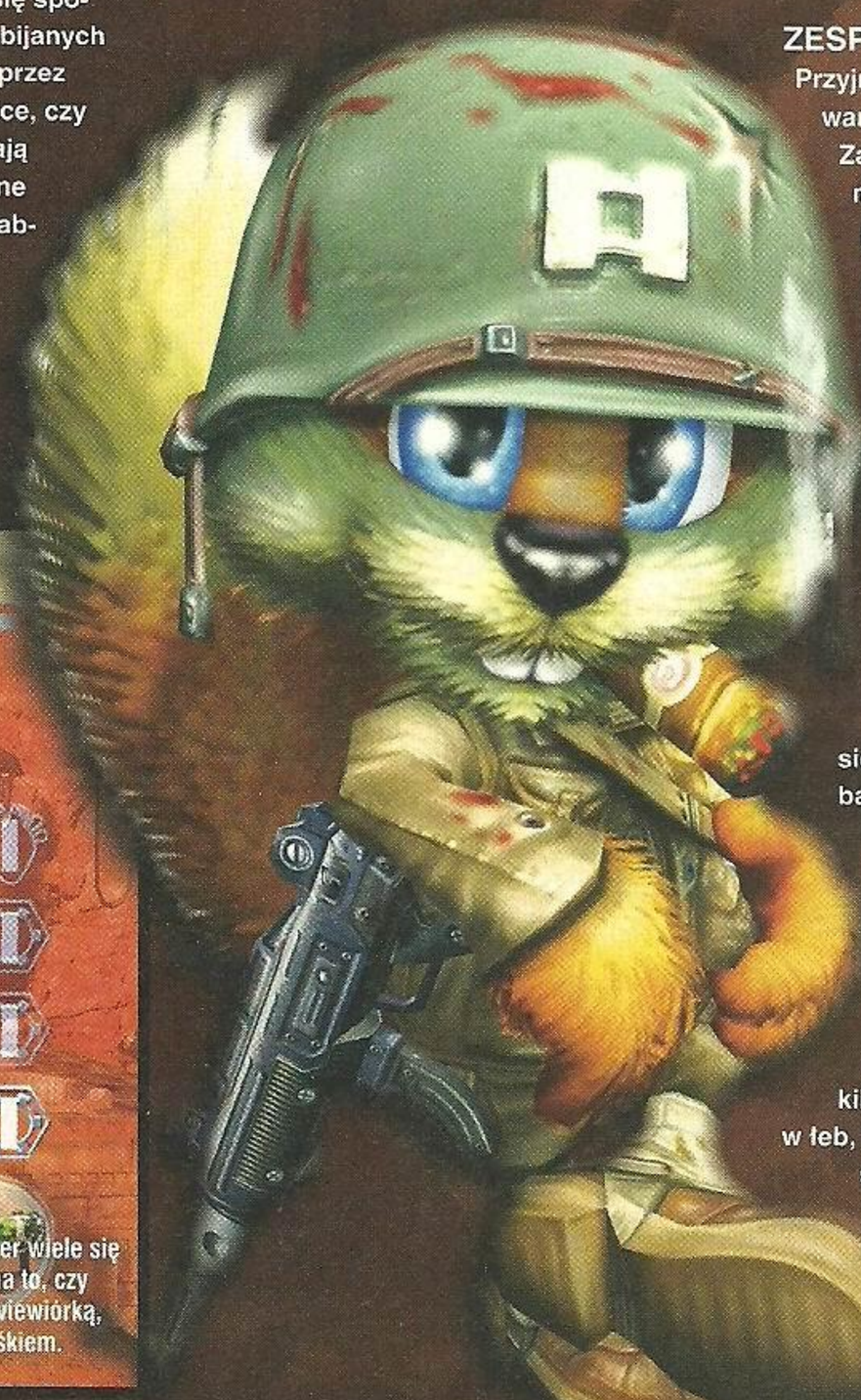
Czasem – zwłaszcza w trybie dla wielu graczy, na ekranie dosłownie się piekli. Tymczasem nie ma to najmniejszego wpływu na płynność wszystkiego, co widzimy, a nawet stać jest postacie na efektowne umieranie, zaś konsolę na pokazywanie podpisów pod bohaterami. Absolutnie nie mam uwag.

Nawet, kiedy próbujemy doszukać się niedociągnięć i liżemy ściany, możemy wkopać się tylko jeszcze bardziej. Bump mapping leży na przykład nawet na tych powierzchniach, do których pewnie nikt poza recenzentami nie zagląda. Gdzieś pod wodospadami, pod potokami lawy, gdzie trzeba specjalnie wcisnąć głowę i pokręcić kamerą, żeby cokolwiek uchwycić. Rare nie dało się zaskoczyć.

Największe wrażenie zrobiły jednak na mnie projekty postaci, z którymi się spotykamy. Od wielkich gargulców, obijanych patelnią już na samym początku, przez łasice i zupełnie małe – dżdżownice, czy pszczoły pacyfistki. Wszystkie mają wyraziste pyszczki i projekty godne pierwszoplanowych postaci na słabsze konsole. Jestem absolutnie pod wrażeniem tego.

Podobnie zresztą jak jestem pod wrażeniem dźwięku. Nie tylko bowiem wizualia Conkera wpływają na wysoką jakość gry. Muzyczka doskonała. Przygrywa mocniej wtedy, kiedy faktycznie na ekranie coś się dzieje i cichnie, kiedy się skradamy, albo za chwilę ma się coś wydarzyć. Gwoździem do trumny malkontentów są głosy postaci. Co ciekawe, w większości zmiksowane przez jedną osobę. W żadnym wypadku nie da się tego odczuć. Koleś dokonał tam takiej kreacji, jak Jan Kobuszewski w kreskówce „Przygód kilka wróbla Ćwirka", albo nawet lepszej! Muszę powiedzieć, że gra aktorska i modelowanie głosu jest jednym z najlepszych, jakie słyszałem. Czy to chodzi o kogoś, kto myśli i mówi powoli, czy jest cwaniaczkiem z morskiej pianki. A może wreszcie jest kolesiem z cyklu „po co mi mózg, skoro mam dres" – wszystko to zagrano jak symfonię. Prawdę mówiąc momentami orientowałem się, że wszystko mi jedno, co te postacie będą mówić i tak posłucham z przyjemnością. I to najlepiej popijając (wodą, oczywiście!) tylko w przerwach, bo nigdy nie wiadomo, kiedy parsknie się śmiechem. No, powiadam Wam szczerze – miodeczek!

W trybie multiplayer wiele się dzieje, bez względu na to, czy zostaniesz aliancką wiewiórką, czy nazistowskim miśkiem.



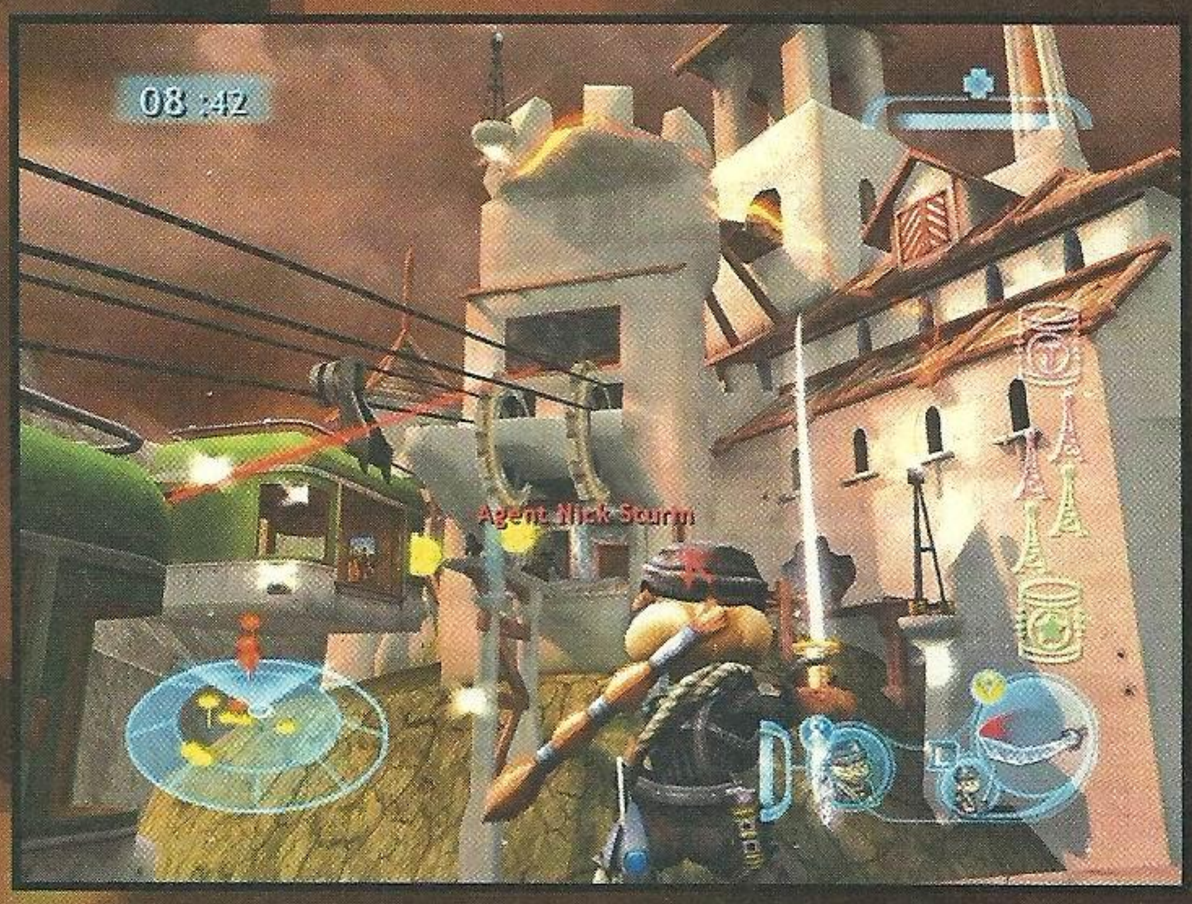
ZESPOŁOWE DZIADOSTWO

Przyjrzyjmy się przez chwilę całej drugiej warstwie gry, czyli opcji dla wielu graczy. Zacząć należy od tego, że bawić się może do szesnastu graczy na raz przez Live, albo kabel bezpośredni. Rozgrywki składają się z systemu misji, albo po prostu nawalania się do upadłego (zwanego dostojnie Deathmatchem). Wic polega jednak na tym, że w Conker mamy system kastowy, czyli wybierając ludzika, decydujemy się również na to jaką bronią będzie on specjalistycznie wymachiwał. Stajemy tu oczywiście po obu stronach barykady – jako nazistowskie Misie, albo Wiewiórki. Po obu stronach można być zwiadowcą, który ma możliwość wtapiania się w tło, albo saperem, który żongluje bazookami jak piłeczkami do tenisa. Wybór żołnierza ma oczywiście wpływ na rozgrywkę. Ja na przykład do deathmatcha uwielbiam zwiadowcę, bo skradanki mam w genach i pewnie nic już tego nie zmieni. Tym bardziej, że ze snajperki zabija się najtrudniej, bo trzeba kilka razy walnąć przeciwnika prosto w łeb, żeby padł. Oczywiście inne typy broni są bardziej realistyczne. Widać twórcy mieli słabość do camperów. Co więcej – zmiana kasty żołnierza w trakcie gry jest możliwa, ale każe Ci stać w jednym miejscu przez chwilę i dłużej się odradzasz. Ponieważ jednak miejsce

LUSTRO

Przezabawne jest tu także wypatrywanie autoironii. Autorzy nie stronią od możliwości naigrywania się z samych siebie. Jedna z pierwszych scen w samouczku wygląda tak: nasz bohater natyka się na pierwszą przeszkodę w postaci gigantycznego gargulca – kamiennego demona z rogami byka. Gargulec dostaje patelnią, ponieważ jest to jedyna dostępna broń dla naszej postaci. Potem zaś odbywa się dialog, w którym obie postacie dywagują sobie o tym, dlaczego nic się nie stało po trafieniu patelnią. Przecież to miała być zwykła konwersja, a w pierwowzorze gargulec ginął... Po krótkiej dyspucie dochodzą do wniosku, że to pewnie po to, żeby gra wyglądała choć trochę inaczej, przez co gracze się nabiorą, że cała gra jest zmieniona i autorzy włożyli więcej pracy w jej konwersję. Będąc pewnymi, że to wszystko po to, by zrobić lepsze wrażenie na graczach, bohaterowie próbują się dostosować. Conker wyciąga maczugę (której w wersji na N64 nie miał) i wali gargulca, który oczywiście pada bez czucia. Sytuacja kończy się jak trzeba i możemy grać dalej w przeświadczeniu, że cała gra jest bardzo, ale to bardzo inna od wersji na N64, hehe...

- **Dobre:** Fajny scenariusz, barwnie rozpisany na kilkadziesiąt spotykanych w grze postaci. Bardziej to przygodówka niż platformer.
- **Złe:** Kamera nie ułatwia, a często ustawia się tak, że zupełnie nic nie da się zrobić. Zdecydowanie można było poprawić.
- **Brzydkie:** Niektóre postacie mogłyby zostać dopieszczone, widać chwilowy spadek formy autorów.



zostaje to samo, byle sprytny głupek (czego doświadczyłem) naparza Ci cały czas pod nogi, przez co w ogóle można się nie ruszyć do końca świata. Zetknąwszy się z taką patką, od razu z gry wyszedłem i ustaliłem kim będę grał na stałe.

Co do liczby graczy, z doświadczeń wynika jednak, że najlepiej i najweselej jest w tej grze, kiedy zagrywa się z około ośmioma – dwunastoma osobami. Nie ma nudy i daje się jeszcze nad wszystkim zapanować. Poniżej ośmiu osób jakość zabawy drastycznie spada. Poniżej czterech zaczyna być po prostu obrzydliwie nudno. Na szczęście z kilkoma kolegami możemy zagrać także w trybie „misyjnym". Trzeba będzie załatwić pewne zadanie, a stronie drugiej zależy, żeby to zadanie wykonane nie zostało. Tym razem sprawy mają się nieco inaczej. Mocno w cenę idą upuszczane przez przeciwników bonusy i już wkrótce okazuje się, że permanentne ginięcie nie pomoże naszej drużynie, żebyśmy nie wiem jak chcieli. Należy próbować przeżyć jak najdłużej, a to z tego powodu, że dopiero bronie, które „nabiorą kalibru" dzięki zbieranym po przeciwnikach resztkach, mogą cokolwiek zdziałać.

Pomocne są także pojazdy, które (co mnie akurat wydaje się bardzo fajnym pomysłem) przypisane są kastom wojskowym. I na przykład pancerniacy wsiadają do czołgów, a reszcie od tego sprzętu wara. Podobnie złożona sytuacja odbywa się, kiedy chcemy zmienić broń. Pojawia się menu, z którego musimy wybrać jeden z kilku typów (do czterech), możemy też na podobnym menu zmienić rodzaj ognia. Toż to z lekka granda – ta gra ma prędkość Quake'a, to nie szachy, do diabła! Nie wiem, kto poradził autorom wrzucenie do gry takich rozwiązań, ale z lekka to bez sensu. Wyrównuje szanse nieco fakt, że wszyscy mają tak samo.

Najgorszy jest jednak haczyk w tym całym trybie dla wielu graczy. Haczyk, do którego zmierzam już od samego początku. Otóż wrzucono tu najbardziej odurzający patent z możliwych: postać się rozwija. Za kolejne „fragi", zabijanie żołnierzami różnych kast dostaje się statystyki. Kiedy cyferki rosną, nasza postać zaczyna lepiej funkcjonować. To dopiero wciąga! Po krótkim dość czasie okazuje się na przykład, że nie trzeba już się martwić o zbyt wolne strzelanie. Albo o pojemność magazynka, albo o to ile w chlebaku chlebocze się granatów, bo nagle możemy ich mieć więcej. Współczułem wszystkim tym, którzy nie mieli tyle cierpliwości, co ja, ale spodziewam się, że wielu lepszych też się znajdzie. Mówiąc bez ogródek – warto siedzieć nad tą grą w sieci. A mało tego: podejrzewam, że teraz ta koncepcja ostro się przyjmie i będą ją klonować.

KONIEC, SRONIEC, ZASKRONIEC

Tytuł tego typu zasługuje co najmniej na uwagę. Ma bardzo dobry, wręcz urzekający tryb dla jednego gracza. Na najwyższe oceny zasługują nawiązania do popkultury, złośliwe docinki, jakimi karmią się główne postacie, czy wreszcie gra aktorska kolesia od dubbingu. Miodek pierwsza klasa. Powiem więcej. W 2001 roku ta gra wyszła na N64. Robili ją przez kilka lat. Można powiedzieć, że scenariusz ma z siedem lat na spokojnie. A jednak jest super i wcale się nie zestarzał. Doskonała robota. Nieco gorzej jest w trybie dla wielu graczy. Mała zabawa, kiedy kolegów mało, dość nieintuicyjne posługiwanie się bronią i kilka błędów, sprawiają, że miód Conkera z lekka kiśnie. Tym niemniej jest to radosne odejście od smutnych, poważnych, i monumentalnych idei HALO, w stronę zwierzaków w wielkich hełmach naparzających się bazukami. Dla rozrywki można.

Polecam wszystkim, którzy jako tako łapią angielski, a zwłaszcza tym, którzy mają znajomych podobnych do siebie. Będzie można pograć w kilku, ale także przejść chyba najlepszego platformera na Xboxa aktualnie i pośmiać się, poprychać oraz nie raz i nie dwa zniesmaczyć na poważnie.

Grabarz ■ ■

SKRUPUŁY MAJ ES

Pomimo jednak wszystkich tych wygłupów i dwuznaczności, autorzy Conkera mają jeszcze jakieś skrupuły. Przekleństwa w większości przypadków są zapisywane w postaci krzaczków, co przynajmniej oszczędzi umysły tych, którzy angielski znają słabo. Ci, którzy znają dobrze i tak wiedzą, co zostałoby powiedziane. I tu jest problem. Bo skoro większość i tak wie, co zostałoby powiedziane, to dlaczego tego właściwie nie powiedzieć. I tak mówi się, że gra jest pełna przekleństw, a niby przecież nie jest (bo nie są one wypowiadane). Z lekka pachnie to hipokryzją. W takim to ciekawym świecie żyjemy. Na ekranie, w reklamie nie można pokazać kobiety w ciąży, bo to się kojarzy z seksem. Wkrótce nie będzie można pokazywać ludzi w ogóle (bo skoro dany człowiek istnieje, to znaczy, że jego rodzice uprawiali seks). W Conkerze natrafiamy na kolejny trop tego zjawiska. Wszyscy wiedzą o czym mowa, jakie to brzydkie słowa się trafiają, ale ponieważ nie są one napisane, a mają krzaczki, więc wszystko jest w porządku. Z lekka mnie to irytuje, no, ale dobrze. Nie jest to najgłupsza rzecz, jaką widziałem na świecie i mam większe problemy w życiu niż to. Wam także radzimy przymknąć na to oko i uczyć się angielskiego, żeby wiedzieć, gdzie bardziej pasuje wstawienie „fuck", a gdzie „shit". Powodzenia.

Xbox — Nachlana wiewiórka zdała egzamin

- **Wydawca:** Microsoft
- **Producent:** Rare
- **Liczba graczy:** 1-4 (16)

Wykorzystuje: Live!

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.1

DRUGA OPINIA

Zakładam, że nie każdy z Was ma na dnie szafy Nintendo 64 i nie wszyscy cztery lata temu mogliście cieszyć się oryginalnymi przygodami wiewióra. Wówczas rynek czekał na coś takiego, jak Conker – obłędnie wykonaną platformówkę z mocnym i niewybrednym humorem niszczącym współczesną popkulturę. Siłą Conkera była jego aktualność. Kogo z Was bawi dziś wiewiórka w czarnych okularach parodiująca Neo? Kogo jeszcze wzrusza widok futrzaków szturmujących Normandię, podobnie, jak miało to miejsce w filmie Spielberga?

Dla kogoś, kto cztery lata temu rozwalił Conkera na czynniki pierwsze, nowa wiewiórka wyda się po prostu lekko przeterminowana. Mimo to, naprawdę warto dać jej szansę, choćby z czystej ciekawości, jak Rare poradziło sobie z tym remixem. Nie wszystko jest takie, jakim pamiętamy je z poprzedniej gry. Wiewiór nie szczędzi sobie komentarzy pod adresem Rare, zwłaszcza w momentach, kiedy musi zrobić coś więcej, niż w Bad Fur Day. Faktem jest, że nowym Conkerem cieszyłem się przez bite dwanaście godzin i choćbym nie wiem, jak bardzo nie chciał spotkać się z głównym bossem, po tym czasie nie było nic więcej do roboty. Nie skłamię, jeśli powiem, że im dalej w Live and Reloaded, tym więcej parodii, zabawy i szaletowego humoru.

No właśnie – parodiowanie Matrixa, Szeregowca Ryana, czy Terminatora nie musi wcale wydać się Wam śmieszne. Podobnie jak widok haftującej wiewiórki. Jednak oprócz specyficznego dowcipu, do rąk dostaniecie przede wszystkim bardzo dobrą platformówkę, żywą i wesołą, z przyjemnie zaprojektowanymi zagadkami. Grałem głównie z ciekawości i muszę przyznać, że jestem konwersją zachwycony. Może nie do końca podoba mi się futro Conkera, które na screenach prezentuje się efektownie, a w rzeczywistości wygląda jak usterki i zakłócenia na ciele wiewiórki, ale można to uznać za zwykłe czepialstwo. Conker to świetny tytuł – po prostu życzyłbym sobie nowych przygód, a nie odsmażanej potrawki. [Matt]

RAYMAN DS

TUŻ OBOK MARIO 64 DS, RAYMAN JEST PIERWSZĄ PLATFORMÓWKĄ 3D NA TEGO HANDHELDA

Jednak oba tytuły łączy tylko jedno – są remake'ami. Reszta to niebo, a ziemia. Hydraulik dostał nowe postacie, dodatkowe zadania, tonę mini-gier i tryb multiplayer. **Rayman DS** to z kolei niemal niezmieniona konwersja drugiej części przygód maskotki Ubisoftu, która ukazała się swego czasu na prawie wszystkich platformach. Jeśli, pamiętacie poprzednią generację konsoli lub początki PS2, możecie w zasadzie darować sobie dalszą część recenzji. Nie znajdziecie w niej żadnych szokujących informacji. Jedyne nowości to wskaźnik energii i kilka statystyk na dolnym ekranie oraz możliwość poruszania się za pomocą stylusa, choć i tak na dłuższą metę wygodniejszy jest krzyżak. That's all, folks!

Jednak fakt, że jest to konwersja, ma obok wad również dobre strony. W końcu z jakiegoś powodu Rayman 2 podbił serca graczy kilka lat temu, a gatunek nie poszedł na tyle do przodu, by nie udało się to także teraz. Klucz do sukcesu to po prostu wciągająca przygoda. Każda plansza została zaprojektowana ze smakiem, nie ma wrażenia, że ktoś nawrzucał platform i dźwigni na chybił trafił. Levele mają swój styl i trzymają się go wiernie. Do tego dochodzą owady, które należy zbierać i więźniowie, których warto oswobadzać. Warto, gdyż zaliczenie planszy na sto procent odblokowuje dostęp do bonusowego poziomu.

Wprawdzie przez tych kilka lat Rayman stracił trochę na świeżości, ale ciężko nazwać grę schematyczną i wtórną. Kilka patentów nadal potrafi wymalować uśmiech na twarzy. Tak samo jak humorystyczne akcenty, których w czasie zabawy nie brakuje. Bohaterowie podczas przerywników coś tam nawet po swojemu gadają, czasem zahaczając o język angielski. Na szczęście są podpisy.

Niestety grafika to sprawa kontrowersyjna. Z jednej strony levele nie uległy żadnym cięciom, z drugiej na łeb na szyję spadła jakość tekstur. Nie dajcie się nabrać na śliczne screeny wypuszczone przez producenta, które zdobią nawet pudełko gry. Na razie mamy do czynienia z pierwszą generacją gier na NDS, ale swoją drogą ciekaw jestem, czy jakiś developer pokusi się o software'owe rozmywanie tekstur.

Jak już wspomniałem, produkt został raczej średnio przystosowany do handhelda. Niesie to z sobą jeszcze dwa zgrzyty. Po pierwsze, plansze są słusznych rozmiarów, a zapisać stan gry można jedynie na ich końcu. Takie rozwiązanie zdecydowanie słabo się sprawdza podczas podróży, czy w oczekiwaniu na autobus. Całe szczęście, że można po prostu zrobić pauzę i złożyć konsolę. Po drugie zaś, nie znikły mało zachęcające napisy „Loading...", które potrafią wyskoczyć kilka razy podczas jednego levelu. **Rayman DS** to taki duży, smaczny banan, który zbyt długo leżał w sklepie. Nadal słodki, lecz z ciemnymi plamami. No i trochę bardziej „grząski" niż świeży owoc. Możecie się jeszcze na niego połakomić, ale tylko pod warunkiem, że druga część Raymana jakimś cudem Was ominęła.

Kaxi ■ ■

Za wypożyczenie gry do testów dziękujemy firmie Ultima (www.ultima.pl)

NDS — Dwie klasy niżej niż Super Mario 64 DS.

- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** DC Studios
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA ■■■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■■■□□□

Wykorzystuje: -

6.3

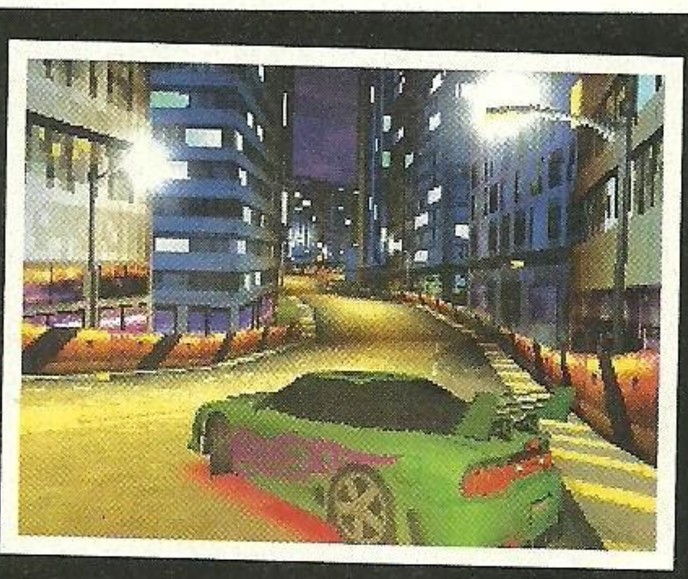
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

KAŻDA KONSOLA MA JUŻ TĘ GRĘ. PORA NA NDS!

Wyścigi od Electronic Arts przetoczyły się przez wszystkie platformy. Nie ma jednak w tym nic złego, skoro prezentują wysoki poziom. Nie inaczej jest w tym przypadku, choć wad trochę przybyło.

NFSU2 na NDS zostało stworzone na podstawie wersji z Advance'a, co oznacza, że kolejne wyścigi wybieramy z menu, a nie jeżdżąc po otwartym mieście. Są wszystkie rodzaje zmagań znane z dużych konsol za wyjątkiem Drift, jednak zamiast tego trybu wskoczyło Own the Zone, które dostępne jest jedynie na NDS. Trasa jest w nim podzielona na kilka fragmentów, po ukończeniu których konsola sprawdza czas i zaznacza na mapie kolorem, kto na danym odcinku był lepszy. Więcej własnego koloru oznacza wygraną.

Skoro już przy tym jesteśmy, mapa wraz ze standardowymi informacjami (pozycja, liczba okrążeń itp.) znajduje się na dotykowym ekranie, przez który można też aktywować nitro, jednak o wiele wygodniejszym sposobem jest lewy spust. Aby wyczerpać kwestię dodatków, muszę wspomnieć o mini-gierkach i studiu designu. Te pierwsze występują w sile czterech, obsługiwane są za pomocą stylusa i bezwzględnie wymagają kilku chwil treningu. Stanowią za to miły przerywnik pomiędzy kolejnymi wyścigami. W Design Studio z kolei gracz może stworzyć własną grafikę, by przyozdobić nią swój samochód. Niestety program jest dość prymitywny i nie da się w nim spełnić artystycznie.

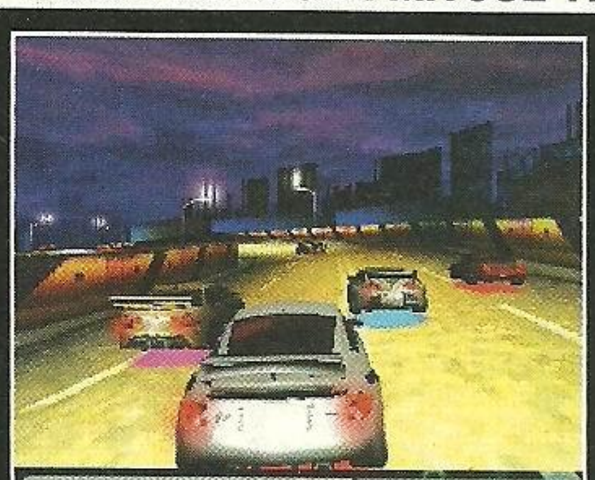


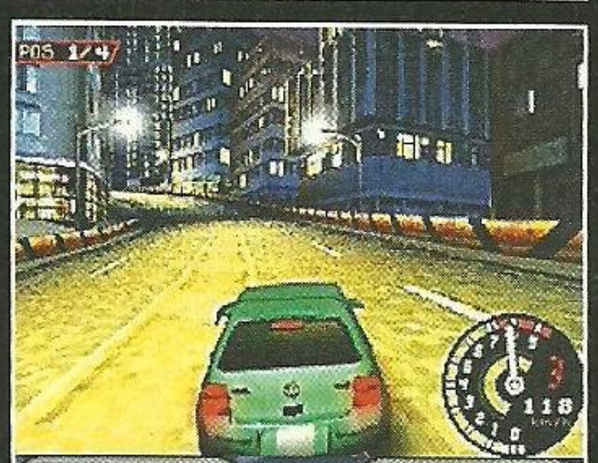
Kilka pierwszych chwil na trasie zdecydowanie nie zachwyca. Samochód dziwnie się trzęsie i mało intuicyjne zachowuje na zakrętach. Jednak przełączenie się na kamerę znad drogi oraz parę minut treningu zaciera złe wrażenie i szybko odkrywa się plusy. Model jazdy nie jest trudny, tylko trzeba się przyzwyczaić do jego specyfiki. Jednak ocenę na miód winduje przede wszystkim ultra płynna animacja połączona z bardzo dobrym uczuciem prędkości. Już przy najsłabszych autach jest dostatecznie szybko, by nie zasnąć z handheldem w rękach, a potem jest już tylko lepiej. Do tego całkiem nieźle sprawuje się fizyka. Ze wspomnianego widoku znad asfaltu (według mnie – jedynego słusznego) aż czuć każdy przechył nadwozia, a do tego przy kraksach możliwe jest nawet dachowanie, co notuję jako pewną nowość na kieszonsolkach. Z obowiązku wspomnę również o ruchu ulicznym, choć ten jest niewiele większy niż na GBA.

Pomimo powyższych zalet, nie jest jednak do końca różowo. Widać, że autorzy chcieli uzyskać stały framerate dość tanim kosztem, bez zbędnego ślęczenia nad silnikiem gry. Owocem tego jest natrętny i bezwstydny pop-up – domy, wielkie wieżowce, a nawet całe fragmenty trasy wesoło wyskakują tuż przed oczami gracza. Szczerze mówiąc, tak widocznego dorysowywania się nie widziałem już dawno. Całe szczęście, że przynajmniej nie przeszkadza w zabawie – nie zdarzyło mi się ani razu, żeby przez to zderzyć się z innym samochodem lub nie wyrobić na zakręcie. Aż tak źle nie jest.

Underground 2 to obecnie najlepszy racer na NDS. Nie jest pozbawiony wad, ale da się na nie przymknąć oko i czerpać przyjemność z rozgrywki. Jest szybko, płynnie, różnorodnie i długo. Czego chcieć więcej? **Kaxi** ■ ■

Za wypożyczenie gry do testów dziękujemy firmie Ultima (www.ultima.pl)





NDS — Lepsze niż Asphalt Urban GT.

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** Electronic Arts
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA ■■■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■■■□□□

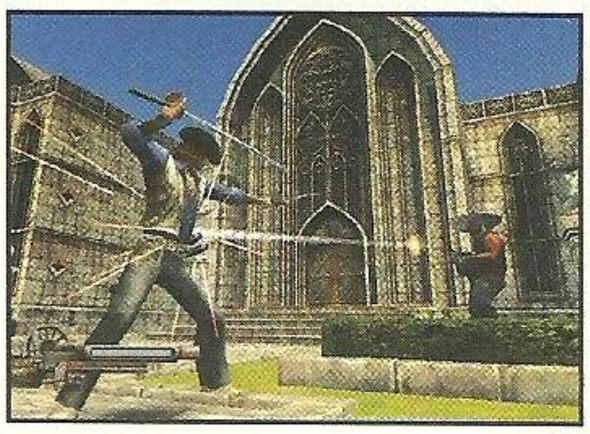
Wykorzystuje: Multi-card multiplayer

7.4

- **Dobre:** Muzyka wpada w ucho.
- **Złe:** Krzyki przeciwników, powtarzające się proste walki, grafika.
- **Brzydkie:** To, że ktoś wyrzucił na śmietnik najlepsze cechy poprzedniczki.

Beztroskie życie samuraja w ciągu roku zmieniło się radykalnie. Najpierw przeprowadzka do Ameryki...

... Gdzie roi się od much i komarów. Ołowianych. Opierały się nawet ostrzu miecza...



... Jeśli nie możesz z kimś wygrać, przyłącz się do niego. I tak samuraj został kowbojem i dziś wypasa owce.

SAMURAI WESTERN

ŚWIAT STANĄŁ NA GŁOWIE

Zabawne. Wystarczył rok, by kolejna część Way of the Samurai zmieniła serię nie do poznania. No, troszkę więcej niż rok, bo WotS 2 miałem przyjemność recenzować w zeszłorocznym, czerwcowym numerze n+. Pamiętam dobrze, że mimo kilku błędów, gra bardzo mi się podobała, bo oferowała coś więcej niż tylko radosną rzeźnię – można było sobie spokojnie żyć, samemu decydując, jaką ścieżką powinien podążać bohater. Poza tym nie mogłem nie rozpłynąć się nad bardzo rozbudowanymi technikami walki. Nic dziwnego, że po **Samurai Western** spodziewałem się mniej więcej tego samego, z poprawioną oprawą, na którą wtedy narzekałem.

I faktycznie, niemiłosiernie drażniąca muzyka została brutalnie wrzucona do wora, a na jej miejsce wrzucono przyjemne kawałki kojarzące się z Dzikim Zachodem. Pasują one do szybkiej akcji i momentalnie wpadają w ucho. Za to grafika specjalnej poprawie niestety nie uległa. Kolejne poziomy prezentują się niemalże identycznie, podobnie jak przeciwnicy. To zabawne, ale wygląda to tak, jakby posługujący się rewolwerami panowie zawsze musieli nosić określony typ ubrania, a do rzucania bumerangami zatrudniano tylko dwumetrowych dryblasów. Krótko mówiąc – na drodze bohatera staje banda klonów krzyczących zawsze tak samo. Słysząc ciągle „nie ruszaj się" naprawdę ma się ochotę jeszcze szybciej do nich podbiec i raz na zawsze uciszyć sprawnym cięciem na wysokości gardła. Cóż, w kwestii oprawy zbyt wiele się nie zmieniło. A powinno.

Większej rewolucji doczekała się natomiast sama rozgrywka, choć może bardziej trafne byłoby słówko „degeneracji". W Way of the Samurai 2 najlepsze było to, że dało się spacerować po miasteczku pełnym ludzi, zaglądać do sklepów, podejmować się różnych prac, albo też wszystkich bezczelnie mordować. Swoboda działania była dość duża i przyznam się, że gdy dowiedziałem się, że to ja dostanę do recenzji **Samurai Western** od razu pomyślałem nad pokrojeniem jakiejś białogłowej – wiecie, taka tradycja.

Jakież było moje zdziwienie, gdy okazało się, że tym razem Acquire dostarczyło prostego slashera odartego z tego wszystkiego, co urzekło mnie w poprzedniej części. Teraz zabawa wygląda tak – leci animacja, w której obowiązkowo pojawia się ktoś, kto chce dokopać bohaterowi, odpala się gra i wtedy trzeba zabić określoną liczbę przeciwników, a następnie włącza się kolejna animacja. I tak w kółko. Żadnego odwiedzania sklepów, rozmów, pracy, czy krojenia niechętnych uciechom cielesnym niewiast.

Zanim jednak moje rozgoryczenie tym faktem odbierze mi możliwość racjonalnego składania myśli, spróbuję w dwóch słowach opisać fabułę gry. Samuraj Gojiro Kiryuu przybywa do Ameryki w poszukiwaniu brata. Raddo stwierdził bowiem, że sensem jego życia jest praca dla niejakiego Franklina Goldberga, co najwyraźniej nie spodobało się bohaterowi. Co dalej? Dalej jest już tylko morze krwi. Morze, a nie ocean, bo gra prócz tego, że nie jest urodziwa cierpi również z powodu żywotności – raptem kilka godzin starczy, by pokonać wszystkie przeciwności losu czyhające na dzielnego samuraja.

Zgodnie z panującymi trendami bohatera można dopakować oraz wyposażyć w coraz to silniejsze bronie i przedmioty dodatkowe, ale praktycznie nie ma to wpływu na rozgrywkę. Gdzie podział się świetny system walki z poprzedniej części? Teraz zabawa polega na tym, by omijać nadlatujące pociski i szybkimi ciosami mieczem wysłać oprychów do piekła. Tak, tak. Nie pomyliłem się. Gojiro potrafi bronić się przed kulami. Widać nie trzeba być Neo i żyć w Matriksie, by uniknąć szybkim ruchem postrzału. Samuraj może też z łatwością odbić kule, co czyni go konkretnym twardzielem.

Z drugiej strony, przeciwnicy tak szybko strzelają i do tego tak nieziemsko celnie, że nawet staruszce poruszającej się o lasce nie zrobiliby krzywdy. Generalnie łatwo ich wszystkich wytłuc, bo też jakoś specjalnie nie uciekają przed atakami, ale jedna rzecz może zdenerwować. Kolejni wrogowie pojawiają się dosłownie znikąd w różnych miejscach. Często za plecami bohatera. A kiedy jest ich naprawdę dużo, a część ma mocniejszą broń, to już nie jest zbyt wesoło. Trochę to nieuczciwe, ale jak się nie umie dopracować sztucznej inteligencji, to trzeba jakoś inaczej utrudnić życie graczom.

Dziwna sprawa z tą grą. Najlepsze cechy poprzedniczki wyleciały, a poprawie uległa muzyka. Co z tego, że jest moda na slashery? Czy to oznacza, że trzeba porzucić coś, w czym jest się dobrym na rzecz przeciętności? Bo **Samurai Western** to taka sobie gra, idealna do wypożyczenia. Fajne, czy może raczej „uczciwe" jest tylko to, że w momencie, kiedy gracz zaczyna się już naprawdę koszmarnie nudzić, przygoda się kończy.

Mielu ■ ■

TAKI GŁUPI BOSS

Przez chwilę zastanawiałem się, czy w rameczce nie porównać Samurai Western i Way of the Samurai 2, ale nie będę już wałkować tego tematu, bo wiecie, która dużo bardziej mi się podobała. O czym zatem napiszę? O pewnym francuskim bufonie, będącym jednym z bossów. Gość pojawia się w grze bardzo wcześnie i okazuje się być twardym przeciwnikiem. Nie dość, że walczy za pomocą ogromnego miniguna, to jeszcze jest bardzo odporny na ciosy. Wstyd przyznawać, że nie mogłem sobie z nim poradzić, ale w końcu udało mi się go pokonać. Wystarczyło stanąć za stojącym obok wozem i czekać, aż ów pan będzie po drugiej stronie. Wypluta z jego działka amunicja nie potrafiła przebić się przez tę barierę, a ja spokojnie mogłem go kroić. Głupi błąd gry, ale jak to ktoś kiedyś mówił: „jak gra mi na coś pozwala, to znaczy, że mogę z tego skorzystać i nie ma się czego wstydzić", czy jakoś tak.

PlayStation 2 — Nie tędy droga, panowie!

- **Wydawca:** Atlus
- **Producent:** Acquire
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

5.5

- **Dobre:** Możliwość malowania własnej postaci, a później gra tymże tworem.
- **Złe:** Brzydkie poziomy, drażniąca muzyka, infantylna fabuła i szalejąca kamera.
- **Brzydkie:** Ktoś tu po prostu nie umie robić platformerów.

GRAFFITI KINGDOM

OTO NAPOTKAŁEM BARIERĘ SWOJEJ TOLERANCJI...

Nie zrozumiałem **Graffiti Kingdom**. Nie wykazałem się otwartym umysłem i potraktowałem ją jak każdą inną grę, czym bardzo skomplikowałem sobie życie. Bo jak teraz napisać stronę o czymś, co kompletnie mi się nie podoba?

Okay, bez zapychania. **Graffiti Kingdom** stworzyło Garakuta Studio, które dwa lata temu dostarczyło wysoko przez nas ocenione Magic Pengel. Był to dość krótki erpeg z infantylną fabułą, a jego największą zaletą okazała się możliwość malowania własnych bohaterów. Pomysł ten okazał się strzałem w dziesiątkę, bo gra podbiła serca tysięcy graczy na całym świecie. A skoro tak, to czemu nie miałaby powstać kontynuacja?

Możliwość tworzenia postaci kilkoma pociągnięciami wirtualnego pędzla nie jest już tak świeżym pomysłem i wypadałoby zaoferować coś więcej w kwestii samej rozgrywki, czy zaproponować mniej idiotyczną fabułę niż poprzednio. Ale chyba tylko mi się tak wydaje, bo twórcy gry najwidoczniej mieli inne zdanie i tak oto bohaterem został słodki książę Pixel i towarzyszący mu stwór przypominający psa. Chociaż nie byłbym taki pewny, czy kierowana przez gracza postać nie urodziła się dziewczynką, której ktoś kiedyś postanowił zmienić płeć. Słodki z wyglądu, a bardzo nieuprzejmy, olewający wszystko i wszystkich Pixel przez swoją lekkomyślność uwolnił uwięzionego przed wiekami demona, który teraz zagraża... Starczy. Resztę doskonale znacie. Bohater nabroił, to teraz musi po sobie posprzątać.

W przeciwieństwie do Magic Pengel, **Graffiti Kingdom** nie jest erpegiem, a platformówką. W specjalnie oznaczonych miejscach bohater może podreperować swój stan zdrowia, a także wejść do edytora postaci, będącego najważniejszym elementem gry. To właśnie tam tworzy się potwory, w które później przemienia się Pixel, a następnie decyduje o tym, jakimi atakami dysponować będą owe stworzenia.

W tym miejscu została bezlitośnie obnażona moja ułomność – beznadziejny ze mnie rysownik. Jedyne, na co było mnie stać, to niebieski dziwoląg o trzech rękach, gruby i na dodatek przerośnięty. Nie sposób pokochać takiego bohatera, a co za tym idzie – nieprzyjemnie się czymś takim gra. Bo wiecie, naprawdę świetnie się człowiek czuje widząc, że ożywa coś, co kilka chwil wcześniej narysował, ale jak ktoś nie ma zdolności, to już do końca gry będzie musiał udawać, że jego paskudny twór mu się podoba. I wcale nie ma się co dołować, że ktoś inny namaluje sobie odjazdowego rycerza siedzącego na ogromnym smoku. Wcale. W końcu gra pogiętym plastelinowym gościem też jest zabawna. Taaa. Krótko mówiąc, szkoda, że autorzy nie pokusili się o to, by przygotować kilka kształtów, z których można byłoby sklecić zgrabnego stwora.

Wspomniałem o plastelinie i faktycznie, nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że gram postacią ulepioną z tego materiału. Być może to kwestia gustu, ale cell-shadowane stworki z Magic Pengel dużo lepiej się prezentowały. Były bardziej komiksowe, czy bajkowe. Śmiem twierdzić, że mojemu zbitkowi poligonów zabrakło z tego powodu duszy. Oczywiście z czasem możliwości edytora zwiększają się i nic nie stoi na przeszkodzie, by wyposażyć postać w broń, czy w kółka, dzięki którym będzie się szybciej przemieszczać. Niestety, trochę zbyt długo się na te bajery czeka, a każda kolejna godzina z tym tytułem, to katorga.

Z prostego powodu. Sama rozgrywka jest po prostu nudna. Walka z przeciwnikami sprowadza się do ostrego mashowania przycisków, którym wcześniej przypisuje się jakieś działanie. Z czasem można na przykład wyprowadzić zamrażającego kopniaka i to jest fajne, ale już niefajne jest to, że kamera tak często się gubi, że kompletnie nie wiadomo, w którą stronę uderzać. Skakanie po platformach i bieganie po wrzuconych bez pomysłu miejscówkach też niczym specjalnym nie urzeka. Jednym słowem – nuda. A skoro jest nudno, to komu się będzie chciało biegać kilka godzin oglądając przerywniki, których nie można wyłączyć, czy słuchając żenującej gadki bohaterów oraz okropnej muzyki skłaniającej do wyłączenia dźwięku w telewizorze?

Nie pokochałem **Graffiti Kingdom**. Nie spodobała mi się przeciętna oprawa, która zastąpiła świetną cell-shadowaną z Magic Pengel. Nie przypadło mi do gustu to, że z erpega zrobiono platformówkę. Dziwaczne stwory dużo bardziej pasują do tego pierwszego rodzaju gier. Fajnie byłoby hodować swoje zwierzątko niczym Tamagochi, podnosić mu poziom doświadczenia i uczyć nowych ataków. A tutaj często jest tak, że nawet jak dorysuję broń, to mój pupil z niej nie skorzysta. Czemu? Nie wiem, nie pomaga zmiana ciosów przypisanych przyciskom. Może więc lepiej pozostać przy Magic Pengel niż zabierać się za tę grę. Pomysł nie jest już tak świeży, a wykonanie oraz sama rozgrywka nie przyspieszają bicia serca.

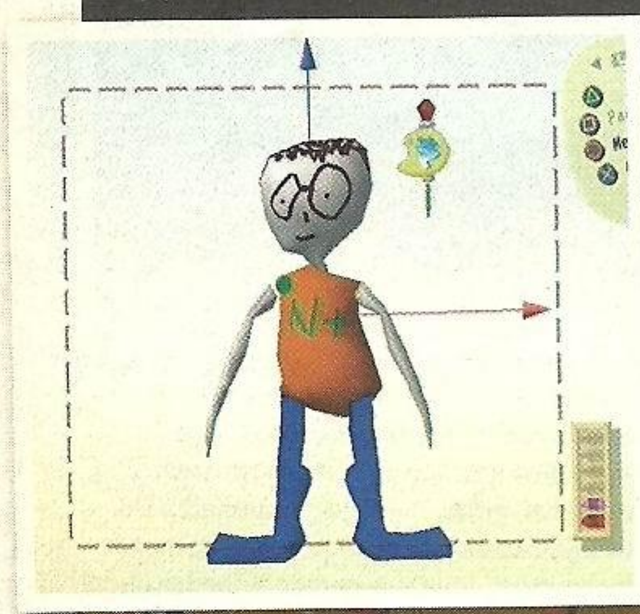
Mielu ■ ■

KILKA MAŹNIĘĆ PĘDZLEM

Czyli słówko o tym, jak tworzy się postacie. Jako, że jestem skromny i nie lubię się lansować, postanowiłem przedstawić Wam nie siebie, a moją wizję Matta, czym z pewnością zarobię u niego, jeśli nie przymusowe wakacje, to chociaż kolejną porcję crapów w nagrodę.

Najpierw trzeba wskoczyć do edytora – możliwe jest to w specjalnym punkcie. Początkowo pusty ekran zaczyna zapełniać się czerwoną linią, którą rysuję korzystając z lewego analoga. Po połączeniu linii pojawia się jeden z sześciu kształtów do wyboru. Decyduję się na taki w miarę okrągły, bo sucharem Matt nie jest. Następnie dodaję nogi i ręce, a na sam koniec głowę, którą maluję w odpowiedni sposób. Włosy, okulary i ten szarmancki uśmiech. Wszystko na swoim miejscu. Jeszcze tylko odpowiedni napis na koszulce i można już grać. Aha, jeszcze tylko ustawienie takich pierdół jak głos, czy ciosy, jakie będzie mógł wyprowadzić osobnik na M i heja.

Cudny ten ziomek. Czekaj na paczkę pełną Midasów – Matt



PlayStation 2 — Z dwóch dróg ktoś tu wybrał tę niewłaściwą...

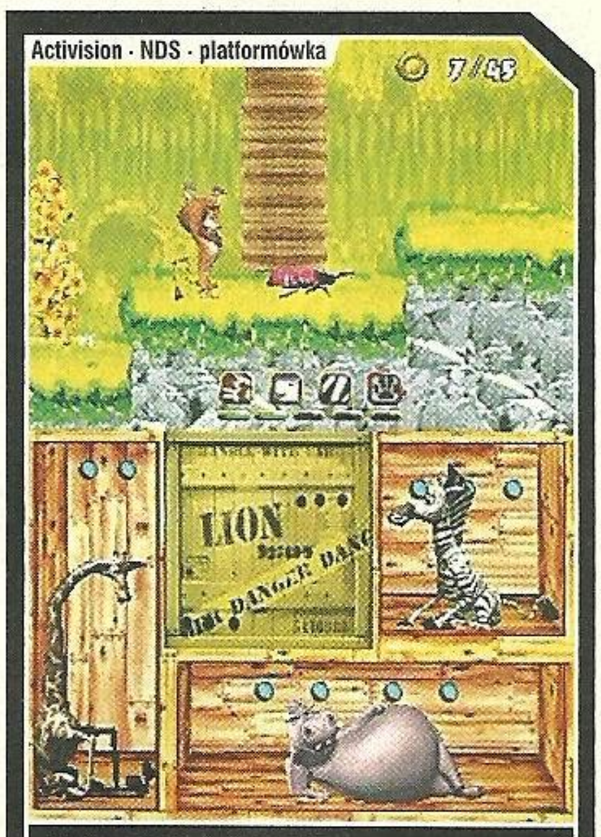
- **Wydawca:** Taito
- **Producent:** Garakuta Studio
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

4.9

Gdybym mógł, to bym sobie zombiaka ulepił i nawet mu gnieniegdzie kawał mięsa urżnął. Ale nie potrafię. Nie lubię tej gry. Miałem za to lepszy pomysł.



MADAGASCAR

DLA TĘSKNIĄCYCH ZA POCKET WARRIOREM...

...ta recenzja niech będzie namiastką tamtego działu. Bo choć testowałem wersję na NDS, gra na wysłużonym GBA jest niemal identyczna. I jest to bardziej nagana niż pochwała.

Madagascar na handheldach to dwuwymiarowa platformówka, w której idziemy w prawo, że tak obrazowo to ujmę. Oczywiście występują tu wszyscy bohaterowie filmu, a co za tym idzie gracz pokieruje zarówno lwem Alexem, jak i hipopotamicą Glorią, męską zebrą Marty oraz żyrafą Melmanem. Każde zwierzę charakteryzuje się właściwymi tylko sobie umiejętnościami, które z czasem dodatkowo się rozwijają. Przydział ruchów jest dość sztuczny i momentami irytujący, gdyż ciężko wytłumaczyć, dlaczego tylko zebra potrafi się czołgać, a Alex początkowo ma atak zorientowany jedynie ku górze. Jednak gdyby było inaczej, autorzy nie mogliby wrzucić do zabawy czterech postaci, między którymi należy się przełączać. Czasem bohaterów do wyboru jest mniej, co uniemożliwia dostanie się w każdy zakątek levelu. Na szczęście po jego ukończeniu można jeszcze doń wrócić, tym razem całą gromadą. Najlepiej, jeśli w międzyczasie odkryło się nowe umiejętności, na przykład wyższy skok. Pozwoli to dobrać się do wszystkich porozrzucanych na planszy monet, które z kolei stopniowo odblokowują dodatkowe misje. Polegają one przede wszystkim na walce z czasem, co, jak na mój gust, jest niezbyt ciekawe. Z drugiej strony trzeba się przy nich trochę namęczyć, co przedłuża kontakt z tym tytułem, który zdecydowanie nie jest długodystansowcem.

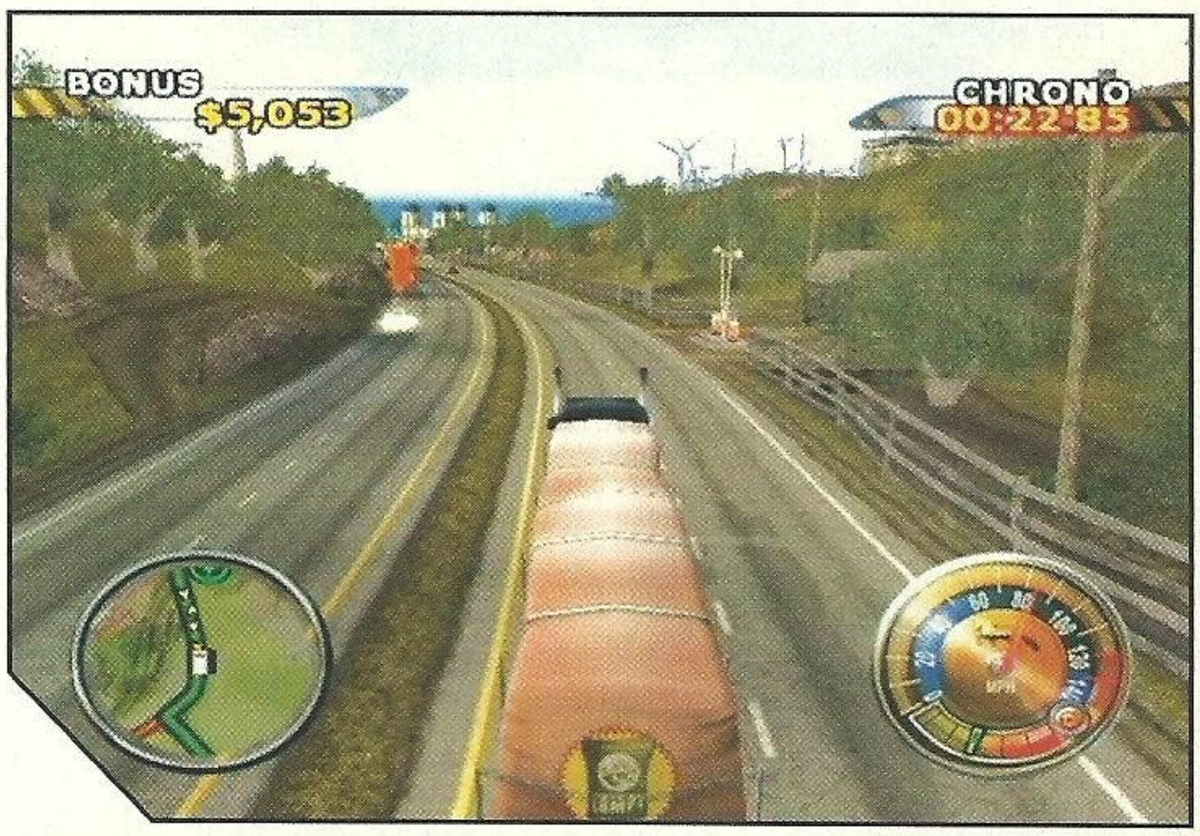
Zadania są różnorodne, ale znowu nie do przesady. Czasem należy przebyć level, ukrywając się w cieniu, innym razem uratować małe pingwiny bądź lemury. Prosto, acz skutecznie wykluczono monotonię. Wersja na Dual Screena dostała ponadto kilka poziomów-przerywników, w których kluczową rolę odgrywa touch screen. W jednym z nich Melmanowi zagrażają pantery, a gracz uderzając na dolnym ekranie odpowiednie tam-tamy, wskazuje żyrafie kierunek ataku. W „zwykłych" misjach touch screen na niewiele się przydaje. Można za jego pomocą przełączać się pomiędzy postaciami, ale o wiele praktyczniejszym sposobem są oba triggery.

Sama zabawa jest dość łatwa i trudno gdziekolwiek zaciąć się na dłużej. Dla młodszych graczy poziom trudności powinien być w sam raz, bardziej doświadczeni niech przyszykują się na relaksującą, ale nie banalną rozgrywkę.

Oprawa prezentuje ten sam poziom, co horrendalna większość platformerów na licencji, które atakują GBA. Pseudo-trójwymiarowe sylwetki są ładnie animowane, tła cieszą kolorkami, ale z drugiej strony nie są przesadnie szczegółowe. Porządna, rzemieślnicza robota. Niestety – tylko jak na standardy Advance'a. Mimo licznych wad, czasu spędzonego z Madagascar nie uważam za stracony. Jednak wydanie kilkunastu dych już trochę komplikuje sprawę, więc radzę głęboko to przemyśleć. [Kaxi] ■ ■

OCENA: 5.9

PS: Za wypożyczenie gry dziękujemy firmie Ultima.



BIG MUTHA TRUCKERS 2

TYTUŁ TEJ GRY TO PRAWDZIWA GRATKA DLA TYCH, CO CHOĆ TROCHĘ ZNAJĄ JĘZYK POTOMKÓW SZEKSPIRA

Choć wątpię, by William docenił takie poczucie humoru. No chyba, że sam mieszkał w przyczepie, nosił niegdyś-biały-podkoszulek zwany potocznie wife beaterem i żłopał codziennie przynajmniej dwadzieścia Budów. Czym się różni żłopanie od picia? Podczas żłopania moczą się uszy. Ale, ale – jaki widać mamy tu do czynienia z drugą częścią Big Mutha Truckers, gry, która swego czasu zrobiła umiarkowaną karierę i była raczej marnie oceniana przez recenzentów. No, może co najwyżej średnio. I jeżeli myślicie, że twórcy tej gry rozwinęli swe talenty i drugą część uczynili bardziej strawną, to oczywiście jesteście w błędzie – nic takiego nie miało tu miejsca.

Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder to „symulator" wielkiego osiemnastokołowca podlany średnio zjadliwym poczuciem humoru, takim mniej więcej pomiędzy kawałami o Wąchocku a „pierdzeniem kapustą", czyli rubasznymi kawałami opowiadanymi przez grubych wujaszków, obowiązkowo nieźle już podpitych. Historyjka przedstawiona w drugiej części jest równie absurdalna, co w pierwszej, a może nawet bardziej. W skrócie leci to tak: mamuśka czwórki głównych bohaterów jest w kłopotach, jej potomstwo ma zaś te problemy rozwiązać. Nasz kwartet nosi wdzięczne imiona Rawkus, Cletus, Earl i Bobbie-Sue – śliczna blondynka o dużych, niebieskich oczach, która ma wszelkie zadatki na tak zwaną trailer trash, czyli po prostu zdzirę z przyczepy. Wydobywanie mamuśki z kłopotów polegać będzie na jeżdżeniu od miasta do miasta osiemnastokołowcami (choć nie zawsze) i wykonywaniu zadań. I tu zaczynają się problemy.

Zadania nie są fajne, trasy nie są fajne, grafika nie jest fajna (chrupie!), sterowanie nie jest fajne... Można tak długo, ale wszystko sprowadza się do jednego – przeciętność wyłazi z każdego zakamarka tej gry. Na przykład trasy są dość niewielkie, więc po kilku misjach zaczynamy jeździć po doskonale znanych miejscówkach i jedyną, dość marną zresztą, rozrywką jest odnajdywanie skrótów. Z kolei sterowanie truckiem jest dość mozolne, ale da się znieść. Gorzej gdy siądziemy za kierownicą czegoś innego – na przykład terenówki, fizyka zaczyna wtedy wyprawiać prawdziwe cuda, momentami można się poczuć jak na księżycu. I tak dalej i dalej. Niewiele tu dobrego.

Po dłuższym graniu w GMT2: TMH zaczynam uważać, że te „pierdzące" dowcipy nie są takie złe – ratują grę o tyle, że czasami zamiast przeklinać niemal podświadomie zaczynamy się śmiać, może nie pełną gębą, ale półgębkiem z całą pewnością. Ale poza tym nie jest to gra warta Waszych pieniędzy – w końcu Marcina Dańca można sobie obejrzeć w telewizji. Za friko. **Marcellus** ■ ■

PS2 | Xbox — Truck this, muthatrucker!

- **Wydawca:** Empire
- **Producent:** Eutechnyx
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.

4.7

SAINT SEIYA

OTO BIJATYKA NA PS2, KTÓRA PRZEBIJA TEKKENA!

Na pewno jest lepiej, jeśli chodzi o oprawę dźwiękową! Chłopaki z Bandai doskonale wiedzą, do czego służy płyta DVD, a i specyfikacja techniczna PlayStation 2 nie jest im obca, nie dziwi więc fakt, że z łatwością upchnęli w swej grze radykalnie pompatyczną muzyczkę i niezwykle nacechowane emocjonalnie dialogi przed walkami... Gdzież tekkenowym „bipczeniom" do tej klasy dźwięku! Niebo a ziemia! Dalej na tapetę idzie grafika. Jakieś pięćdziesiąt poligonów przypadających na postać sprawia, że na ekranie okładają się całkiem kolorowe zbitki trójwymiarowych figur geometrycznych mających chyba w założeniu przypominać wojowników. Ale i tak jest lepiej niż w Tekkenie. Plansze... No cóż, trzy czwarte aren to niemalże identyczne połacie terenu wypełnione skruszonymi murami i greckimi kolumnami... Jeśli chodzi więc o różnorodność, to wygrywa jednak Król Żelaznej Pięści ale nie przejmujcie się, następny element zdecydowanie należy do **Saint Seiya**. A chodzi teraz o to, co w bijatykach najważniejsze, czyli o system walki.

Moi drodzy, czego my tutaj nie mamy! Kilkuciosowe combosy, ładowanie specjalnego paska energii, superciosy, countery, uniki... Normalnie cuda na kiju! Szkoda tylko, że autorzy zapomnieli o kilku drobiazgach. Na przykład o dynamice, której tutaj nie uświadczycie nawet przez chwilę. Ciosy są przeraźliwie wolne, siła uderzeń praktycznie nieodczuwalna, animacja na poziomie ukraińskich kreskówek, a przyjemność z gry autentycznie znikoma. Ale nic to, jedziemy dalej.

Najbliżej **Saint Seiya** do Tekkena na płaszczyźnie fabularnej. Nigdy nie uważałem, żeby genetycznie modyfikowane kangury były szczególnie udanym pomysłem, ale jak się okazuje, w głupocie scenariusza **Saint Seiya** niedaleko odbiega od Tekkena. Przewaga Chapter Sanctuary polega jednak na tym, że jest to gra będąca adaptacją popularnego w niektórych kręgach anime pod jakże chwytliwym tytułem – „Rycerze Zodiaku". Fani tej serii bez problemu pewnie łykną grę uznając historię opowiadającą o walce rycerzy służących Atenie z rycerzami oddanymi Aresowi za wielce frapującą. Szukając kolejnych punktów, w których **Saint Seiya** ma przewagę nad Tekkenem, mógłbym wspomnieć o różnych trybach zabawy (np. Story Mode, Vs, Practice...) oraz bonusach, jakimi natchnieni twórcy obdarzyli Rycerzy Zodiaku, ale jak tak spojrzę sobie na dane techniczne GBA Advance i pojemność karta, to nabieram wątpliwości, czy ma to jakikolwiek sens. Bo chyba od początku domyślaliście się, że nie mam na myśli Tekkena 5, a Tekkena wydanego już dawno temu na GBA?

Podsumowując – mogę z ręką na sercu powiedzieć, że Saint Seiya minimalnie wygrywa z gameboyowym Tekkenem niemal na każdym kroku. Minimalnie, ale jednak. Och, i nie przejmowałbym się na Waszym miejscu drobną różnicą mocy platform, na których ukazały się te gry. W końcu i to konsola, i to konsola. A jeśli nie jeszcze nie wyłapaliście podprogowego przekazu zawartego w tym tekście, to nieco Wam to ułatwię: NA LITOŚĆ BOSKĄ, TRZYMAJCIE SIĘ OD TEGO Z DALA! **Qoora** ■ ■

PS2 — Zodiakalny crap.

- **Wydawca:** Atari
- **Producent:** Bandai
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.

3.4

DESTROY ALL HUMANS!

CRYPTO! WYBIŁEŚ PÓŁ MIASTA! DOBRZE SIĘ BAWISZ?

Rasa Furonów dotarła do momentu, w którym sprawy przybrały niezbyt ciekawy obrót. Imperium małych, szarych ludzików dobiega końca, gdyż ich zasoby DNA służące do klonowania właśnie się wyczerpały. Z racji nikczemnych rozmiarów i braków w pewnych niezwykle istotnych aspektach anatomii, Furony nie potrafią rozmnażać się tradycyjnymi metodami. Karzełki potrzebują ogromnych ilości DNA, a najwięcej tego specyfiku znajdą oczywiście na Ziemi. W tym momencie do gry wkracza kosmita o nazwie Crypto 138.

Zadaniem aliena będzie nie tylko skolekcjonowanie tych przeklętych genów dla ocalenia własnego gatunku, ale również sprawdzenie, co knują Ziemianie i co tak naprawdę stało się z pierwszym Crypto, zestrzelonym kilka lat temu nad Roswell. Dzielny maluch ląduje na farmie, wyciąga spluwę i od tej pory przejmujemy nad nim pełną kontrolę. Świetnie, Destroy All Humans!, to bodajże pierwsza gra, w której szaroskóry obcy z przerośniętą mózgoczaszką zagra pierwsze skrzypce. Koniec z ratowaniem świata!

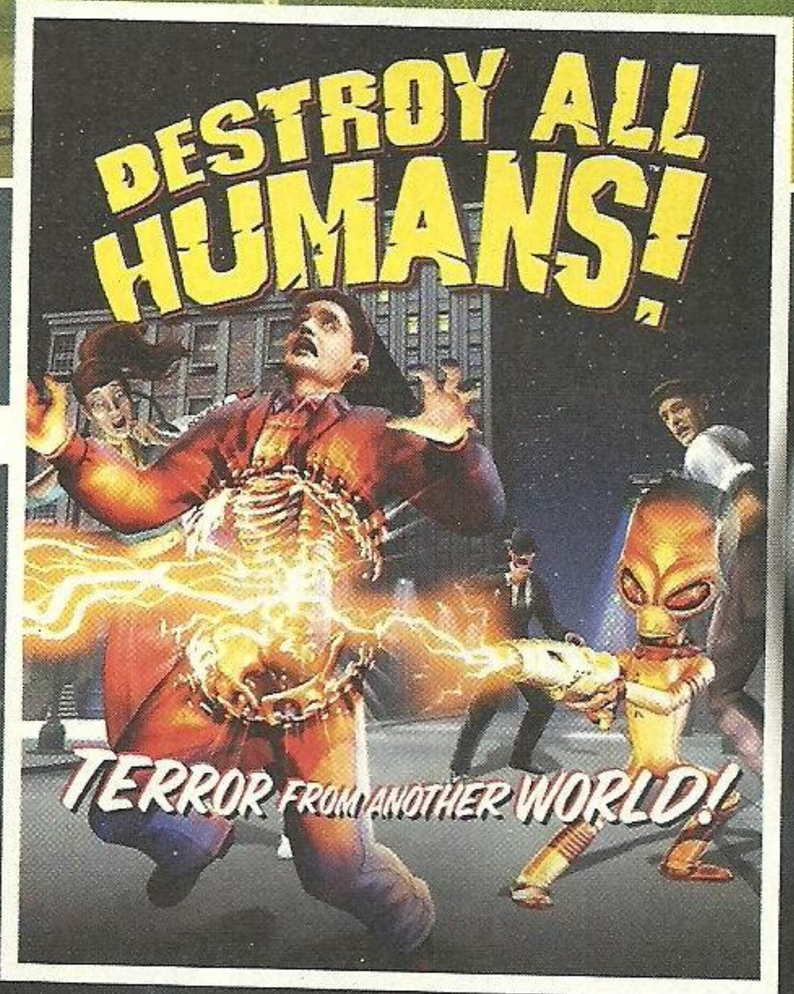
LEKCJA U MONTY PYTHONA

Opowieść o kosmicie-anarchiście po prostu domagała się lekkiego, nieco przewrotnego humoru. Śmieszne nie jest oczywiście to, że zaraz po zaparkowaniu na farmie Crypto próbuje dogadać się z krowami. To byłoby zbyt płytkie. Zabawne są jednak nieudolne próby ukrycia przez lokalnych polityków faktu, że kosmici naprawdę istnieją.

Po każdej śmierci naszego antybohatera w miejscowej prasie natychmiast pojawia się sprostowanie całego zajścia. Kiedy wojskowy czołg zestrzelił mi spodek, od razu napisano, że Amerykanom nie powiodła się próba wystrzelenia na orbitę sputnika z małpą. Urządzenie spadło na ziemię, a zwierzak się zwęglił. Natomiast, kiedy Crypto został ubity przez farmera, gazeta wytłumaczyła, że słynne Yeti tak naprawdę jest szare, małe i straszyło kury jakiegoś farmera. Do czasu. Przykładów jest multum, ale to właśnie humor jest jedną z mocnych stron tej gry.

Sam Crypto jest szalenie fajną postacią i łatwo można się z nim zżyć. Paskuda jest zadziorna, wiecznie zdenerwowana i nie żałuje zjadliwych docinków. Innymi słowy – ma trudny charakter, a nie od dziś wiadomo, że kosmici z trudnymi charakterami są tym, co lubimy najbardziej. Crypto najchętniej powybijałby ludzi w pień za to, że utrudniają mu robotę, więc stale kłóci się z przełożonym, który wymaga od niego określonych zadań.

I niestety – szefa trzeba słuchać, bo w przeciwnym wypadku misje kończą się niepowodzeniem i stosownymi artykułami w gazetach. Za którymś razem po prostu nie wysłuchałem do końca instrukcji i wybiłem pół miasta. Momentalnie włączyła się animacja, podczas której znudzony Crypto opuszcza miasto, a następnie zrzuca headset, w którym szumi rozwścieczony boss. Gazety nazwały to epidemią zatrucia pokarmowego. Ha, i może jeszcze wirus nazywał się Crypto Shigella 138, co?



ATOMOWY SPOKÓJ

Crypto to przede wszystkim żołnierz wyposażony w prądnicę, odsysacz mózgów, działo przeciwczołgowe, jetpack oraz kluczyki do strasznie fachowego UFO. Dysponując takimi środkami nasz harcerz obraca w ruinę każde miejsce, w którym się pojawi, ale na tym nie koniec. Wystawiając przed siebie prawą, czteropalczastą łapę, Crypto robi użytek z mocy telekinezy i dopiero w tym momencie zaczyna się prawdziwa zabawa. Nasz charyzmatyczny „metr dwadzieścia w kapeluszu" umie odczytywać ludzkie myśli, hipnotyzować nieszczęśników, aby działali zgodnie z jego wolą, zmuszać ich do głupich zachowań, odsysać DNA, a ostatecznie – stworzyć hologram człowieka, dzięki któremu wtopi się w tłum nie wzbudzając żadnych podejrzeń.

Na początku wyraźnie czuć, że Furoni oszczędzali na ekwipunku Crypto, gdyż jest on dość kiepsko wyposażony. Najgorzej spisuje się jetpack – nie dość, że okropnie kaszle, to nie pozwala na swobodne i długie przeloty. Potrafi wyłączyć się w najmniej dogodnym momencie (Crypto nie umie pływać) i w ogóle więcej z niego problemów niż pożytku. Z pomocą przychodzi niezastąpione DNA, które pełni tu rolę waluty. I choć nie wiem, czy DNA nosi się w portfelu, czy słoiku, to wiem, że dzięki niemu można niesamowicie dozbroić naszego zucha.

Za każdym razem, gdy ukończycie pewien etap gry, sklep na statku matce napełni się nowymi wynalazkami i dopałkami, które najlepiej od razu wykupić. Na początku Crypto jest

CHCĘ SIĘ TYLKO ZAPRZYJAŹNIĆ, A ZAWSZE JEST TAK...

Ląduję w pokojowych zamiarach.

Zmieniam się w człowieka i wtapiam w otoczenie.

Przyuważa mnie jednak pan dobry stróż prawa.

Zaczyna się ostra zadyma i chaos.

Kiedy sprawy wymykają się spod kontroli, wieję na statek.

Bezpiecznie ostrzeliwuję się z góry.

A kiedy miasto obraca się w zgliszcza i nie ma czego zbierać.

Gazety piszą swoje...

- **Dobre:** Wyszczekany kosmita w roli głównej, gigantyczna zadyma, a do tego combo – spluwy + telekineza. I bonusy!
- **Złe:** Nie tak głęboka jak Mercenaries, nie tak widowiskowa jak Mercenaries i nie tak żywotna jak Mercenaries.
- **Brzydkie:** Tytuł na jeden raz, kiepskie side-questy.

słaby. Jego broń nie powoduje dużych zniszczeń, a siłą woli nie podniesie nawet średnio wyrośniętej krowy. Jednak zbierając ludzkie geny i zaopatrując się w nowe umiejętności sprawicie, że po pewnym czasie kurdupel będzie ciskał dźwigami i wywracał na lewą stronę całe skrzyżowania. Sprawa jest o tyle ważna, że już od trzeciej planszy (a tych jest sześć) Destroy All Humans! robi się nieprzyzwoicie trudne i warto mieć w plecaku znacznie więcej, niż ekwipunek początkującego kosmity. Wspomnicie te słowa zwłaszcza w momencie, gdy Crypto przeprowadzi jednoosobową inwazję na Waszyngton. Rzeźnia!

Palenie pól, drzew, samochodów i ludzi z pokładu spodka to świetna, ale niezbyt bohaterska zabawa. Na szczęście dla Ziemian – wojsko ma odpowiednie środki, żeby pozbyć się natręta..

Podczas jednej z misji, Crypto hipnotyzuje kierowcę ciężarówki przewożącej potężną bombę atomową. Pozostaje już tylko zadbać o to, żeby w jej pobliżu nie kręciło się zbyt wielu ludzi. Najlepiej nikt.

FACECI W CZERNI

Wyszukany humor i przyjemny, wioskowy klimat nie odwróci Waszej uwagi od naprawdę wysokiego poziomu trudności. Nawet pierwsze misje nie są bułką z masłem, a solidną żołnierską przeprawą.

Destroy All Humans! to strzelanka tpp – przez większość czasu kamera podąża za Crypto, podobnie jak za najemnikami w Mercenaries i szturmowcami oraz rebeliantami ze Star Wars: Battlefront. Przewaga kosmity objawia się tym, że w każdej chwili może wgramolić się do spodka i przy jego pomocy zamienić okolicę w zgliszcza. Jednak ani na ziemi, ani w powietrzu nie brakuje mu przeciwników i to między innymi w nich leży problem. Mały Crypto na ulicach przedmieść budzi kolejno: lęk przechodniów, zdziwienie wieśniaków, agresję policji, nienawiść żołnierzy i żywe zainteresowanie facetów w czerni.

Metoda walki jest dowolna – można zaatakować ich całą dostępną bronią, ale można też potraktować przeciwnika siłą umysłu. Po prostu gra się dla momentów, w których Crypto podnosi ciężarówkę i ciska nią w goniące za nim samochody. Sycące eksplozje, burzenie budynków, wyrzucanie samochodów w powietrze, ciskanie przechodniami o ściany, przeliczający fizykę Havok – do licha, ta gra to klon Mercenaries podany na wesoło.

Wspomniałem, że nie jest łatwo – bardzo często Crypto otoczony zostaje przez kilka samochodów i kilkunastu policjantów jednocześnie, których siła ognia momentalnie rozrywa go na strzępy. Najmocniejsze bronie zawsze noszą przy sobie faceci w czarnych garniturach, ale oni doskonale wiedzą z jakiego kalibru zagrożeniem mają do czynienia. Z czasem pojawiają się jeszcze wielkie opancerzone roboty i to właśnie one są jednym z tych powodów, dla których warto kupować najmocniejsze dopałki. Genialnie wymiata się z latającego spodka – płoną budynki, eksplodują stacje benzynowe, panikują ludzie, ale i na to Ziemianie mają sposoby. Ot, choćby rakiety przeciwlotnicze, które zdmuchują UFO już za drugim trafieniem.

Spodek ma jeszcze tę niedogodność, że nie da się go zaparkować w dowolnym miejscu. Crypto wyląduje wyłącznie w miejscach, gdzie wycięto odpowiednie znaki, a to z reguły wiąże się z długimi wycieczkami na piechotę. Aha, zadania niekoniecznie trzeba wykonywać po kolei – bezczelny alien zawsze może rozejrzeć się za pobocznymi misjami, które nagradzane są dodatkowymi ilościami DNA.

Przyznam jednak, że zadania te nie należą do szczególnie fajnych, czy rozrywkowych. Zabijanie wieśniaków na czas, zaliczanie kilkunastu checkpointów pod rząd, czy rozwalanie radioaktywnych krów nie wciągnęło mnie na dłużej, niż kilka minut. Czytaj: wieje od nich nudą. Nic też nie stoi na przeszkodzie, aby wyświetlić sobie mapę podbitych wcześniej miejscowości i ponownie do nich wrócić, aby raz jeszcze zagrać w nieukończone side-questy.

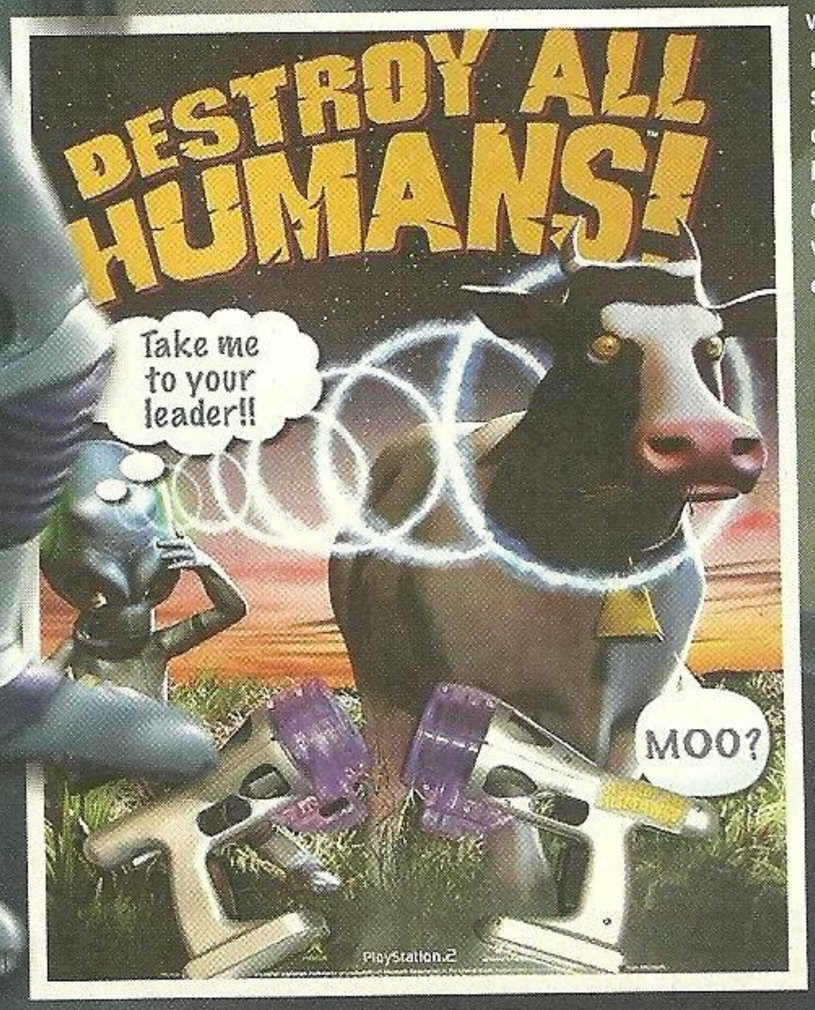
Jednak poza wybijaniem ludzi, Crypto ma też bardziej ambitne zadania i z nimi bywa już różnie. Jedne są naprawdę łatwe i przyjemne (przestroić w ciągu dwóch minut piętnaście nadajników, aby zahipnotyzować ludzi przed telewizorami), a inne na tyle trudne i frustrujące, że powtarza się je do znudzenia (na przykład – przekraść się niezauważenie do burmistrza i zahipnotyzować go tak, aby grzecznie pomaszerował do spodka). Czasem wystarczy drobny błąd, aby całą misję zaczynać od nowa, co przy dłuższych i wielostopniowych zadaniach robi się irytujące. Innymi słowy, poziom trudności mocno skacze, a to nigdy dobrze nie wpływa na odczucia z grania.

WOJNA ŚWIATÓW, WOJNA KONSOL

Destroy All Humans! wygląda ślicznie na obu konsolach – PS2 i Xbox bardzo płynnie radzą sobie z ogromnymi poziomami pełnymi domów, drzew, ludzi i wehikułów. Kunszt grafików widać zwłaszcza w momencie, gdy Crypto wchodzi na statek, wzbija się w powietrze i zaczyna siać ogniem z góry. Żadnych loadingów, ani zbędnych przestojów. Wersja na Xboxa ma co prawda żywsze kolory i DD5.1, ale Crypto na PS2 działa nieznacznie szybciej. Fakt, widać czasem dorysowujące się obiekty, ale byłem miło zaskoczony, że obie edycje tak niewiele różnią się od siebie.

Bardzo umiejętnie podłożono głosy postaci (klimat jak z amerykańskich seriali z lat pięćdziesiątych), a podczas końcowych napisów usłyszycie jedne z najlepszych remiksów dawnych przebojów. No i Crypto – jego głos to mistrzostwo świata. Jest zadziorny, zirytowany i maksymalnie bezczelny. Jeden z najfajniejszych kosmitów, jakimi grałem.

Zdecydowanie polecam Destroy All Humans!, ale nie znajdziecie tu ani podobnej zadymy, ani głębi, jaką oferowało Mercenaries. Crypto jest znacznie płytszy. Za to o wiele bardziej zabawny! Matt ■ ■



PS2 | Xbox — Zabawna i udana odskocznia od Mercenaries i Battlefront.

- **Wydawca:** THQ
- **Producent:** Pandemnic
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card 8Mb, etc.

7.5

BOMBERMAN HARDBALL

BOHATER JEDNEJ ROLI

Bomberman należy do grona tych pechowców, którzy mimo ogromnej popularności zawsze wszystkim kojarzyć się będą dokładnie w ten sam sposób. Mark Hammil już na wieki pozostanie młodym Skywalkerem, a nikczemny wzrostem Elijah Woods prawdopodobnie do końca życia nazywany będzie Frodem. Tak samo jest z małym gościem, podkładającym bomby – Bomberman nigdy nie skojarzy mi się z czymś innym niż właśnie z wysadzaniem przeszkód i przeciwników. A już na pewno nie z golfem czy tenisem.

I na nic się zdadzą takie gry jak Hardball, w której to – prócz standardowego trybu – czyli jednej z ulubionych zabaw uczniów i studentów, znanej gdzieniegdzie pod nazwą Dyna Blaster – można sprawdzić jak Bomberman radzi sobie na korcie, polu golfowym oraz boisku do baseballu. Nie dlatego, że jest to przeciętny tytuł. Po prostu śmieszny ludzik z dużą głową, zapakowany w oszczędny w detale kombinezon zupełnie nie pasuje do tego typu sportów.

No, ale do rzeczy. Zadbano o to żeby każdy mógł zdecydować jak długo i w jakim miejscu ma ochotę się bawić i tak do wyboru jest kilka stadionów, czy kortów, a poza tym można ustawić poziom doświadczenia przeciwników. Nie ma problemu by wziąć udział w turnieju, albo rozegrać pojedynczy mecz, a w przypadku baseballa da się też zarządzać drużyną i modyfikować skład, czy dokonywać zmian zawodników. Dużo opcji oznacza tu dużo możliwości zabawy i to jest spory plus.

Gorzej jeśli chodzi o samą rozrywkę. Po kilkudziesięciu godzinach spędzonych przy Virtua Tennis nie spodziewałem się, że zostanę tak rozniesiony przez konsolę w tenisa. A jednak. Albo ta piłka tak szybko lata, a mój Bomberman za wolno biega, albo faktycznie jestem słaby. Chociaż skłaniałbym się do tego, że po prostu za wiele realizmu tu nie ma. Golf nudzi tym, że nie da się ominąć uderzeń konsoli i trzeba je oglądać. Nie oznacza to, że te gry są słabe. Po prostu nie przyciągają na dłużej w żaden sposób. Oczywiście najlepiej bawiłem się przy oryginalnym trybie, czyli pojedynku z innymi bombowymi ludzikami. I tu również sporo rzeczy można ustawić. Wybrać wygląd pola walki, bonusy, czy ilość rund. Akcja jak zwykle jest bardzo szybka i nieraz zdarzyło mi się rzucić pod nosem ciężką obelgę w stronę twórców gry, bo wygrać wcale nie jest łatwo, za to przegrywa się w tempie błyskawicznym.

Niestety, łatwo dojść do wniosku, że skoro tryb walki jest najlepszy ze wszystkich czterech dostępnych gier, to po co w ogóle komu ten tytuł potrzebny? Lepiej zabrać się za jakiegoś starego Bombermana, który pewnie dostępny jest w niższej cenie. No chyba, że kogoś interesuje tryb Life Mode, w którym „hoduje" się własnego bombowego pupila. Za pieniądze zdobyte w pozostałych trybach można mu podnieść statystyki, by później patrzyć jak sobie radzi. Tylko komu by się chciało to oglądać? I czemu ten ludzik mówi po japońsku?

Bomberman Hardball niestety nie jest niczym specjalnym. Niby jest siedem postaci do wyboru, ale specjalnie się między sobą nie różnią. Niby można pograć w tenisa, ale i tak po kilku minutach wrzuca się standardowy tryb zabawy. Gra wygląda przeciętnie, ale nie zauważyłem jakichś drażniących spowolnień, a i muzyka w żaden sposób nie zapadła mi w pamięci. A teraz pozwólcie, że podstawię jeszcze ze dwie bombki i zabiorę się za coś poważniejszego.

Mielu ■ ■

Baseball, tenis i golf. A do tego (albo przede wszystkim) klasyczny bomber. Łał.

PlayStation 2 — A czy fodzie podwodne latają?

- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** Hudson
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

5.2

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB

CAPCOM FIGHTING JAM

FAJNY I POTRZEBNY CROSSOVER, ALE O PIĘĆ LAT ZA PÓŹNO

Powiedzcie tak z ręką na sercu, ile znacie osób, które grają jeszcze w dwuwymiarowe fightery Capcom? Dwie? Tak myślałem. Być może dlatego wszystkie nowe mordoklepki tej zasłużonej dla gatunku firmy są w mniejszym lub większym stopniu kompilacjami i crossoverami wykorzystującymi użyte już wcześniej elementy składowe innych pozycji. Przecież gdyby opłacało się narysować w wysokiej rozdzielczości wszystkie postacie, pogrzebać przy systemie walki, opracować scenariusz i całość odpowiednio doprawić, co roku gościlibyśmy kolejnego Street Fightera, Darkstalkers i im podobne pozycje. Najwyraźniej jednak nie ma chętnych, albo ewentualne nakłady nie przełożyłyby się na zyski. A szkoda.

Capcom Fighting Jam jest pozycją, którą jeszcze pięć lat temu wielu graczy przywitałoby z otwartymi ramionami. Byłaby, używając słów poety, spełnieniem ich mokrych snów. Jest to bowiem crossover postaci z kilku gier Capcom – po raz pierwszy naprzeciw siebie mogą stanąć zawodnicy z takich hitów, jak Street Fighter Alpha 3, Street Fighter 3, Darkstalkers oraz o wiele mniej znanej naparzanki z dinozaurami Red Earth. I o ile sama perspektywa takiego spotkania jest nawet intrygująca, wybór postaci dokonany przez Capcom stawia pod znakiem zapytania sens powstania tej gry.

Musicie bowiem wiedzieć, że autorzy nie oddali do dyspozycji graczy pełnych składów z tamtych pozycji, a jedynie po kilka postaci. W dodatku te obskurne, jak choćby Urien z SF3, Rose z SF Alpha – szczerze mówiąc nie widziałem, żeby ktoś nimi kiedykolwiek grał. Jest na przykład Ryu, ale nie ma Kena. Może takie ograniczenie ma być właśnie metodą na lepsze poznanie rzadziej wykorzystywanych bohaterów, ale jak dla mnie to mało przekonujący motyw. Aha. Bohaterowie Red Earth to… wielkie dinozaury. Gra ta była bowiem pierwszym testem dla systemu CPSIII, na którym śmigał w salonach SFIII. Pomijając wspomniane już ograniczenia w postaci niewielkiej liczby dostępnych zawodników, system gry sprawuje się zadziwiająco dobrze. Kolizje obiektów pochodzących przecież z różnych gier są bez zarzutu, a jakkolwiek głupio wygląda walka Ryu z wielkim, zajmującym niemal połowę ekranu T-Rexem, jest zabawna i wciąga. Na odblokowanie czeka jeszcze kilka dobrze znanych postaci i można przez parę godzin zabawić się na przednim, capcomowym poziomie.

Wszystkie sprite'y i animacje ciosów przeniesiono na żywca z oryginalnych gier, podobnie zresztą jak okrzyki i efekty dźwiękowe. Nowe są jedynie tła; bardzo udane zresztą i efektowne – dzięki nim przez jakiś czas nie pojawia się uczucie, że to już było. No ale to tylko tła, do diaska. Przed walką można wybrać system ładowania superów z kilku dostępnych, na zasadzie -Ismów ze Street Fighter Alpha 2.

Ciekawe, czy choć jedna osoba podskoczyła z radości czytając ten tekst? Bo nie ulega wątpliwości, że Capcom Fighting Jam jest grą maksymalnie oldschoolową, przeznaczoną dla wąskiej grupy odbiorców, a w dodatku raczej do kolekcji ładnych pudełek na półce, niż do codziennego mielenia w konsoli. I choć wersja na Xboxa umożliwia staczanie pojedynków przez Live!, znalezienie sparingpartnera graniczy z cudem. Dwudziesty pierwszy wiek to czas Tekkena, Dead or Alive i Soul Calibura.

Gulash ■ ■

PS2 | Xbox — Udany eksperyment. Kupię to za dolara.

- **Wydawca:** Capcom
- **Producent:** Capcom
- **Liczba graczy:** 1-2

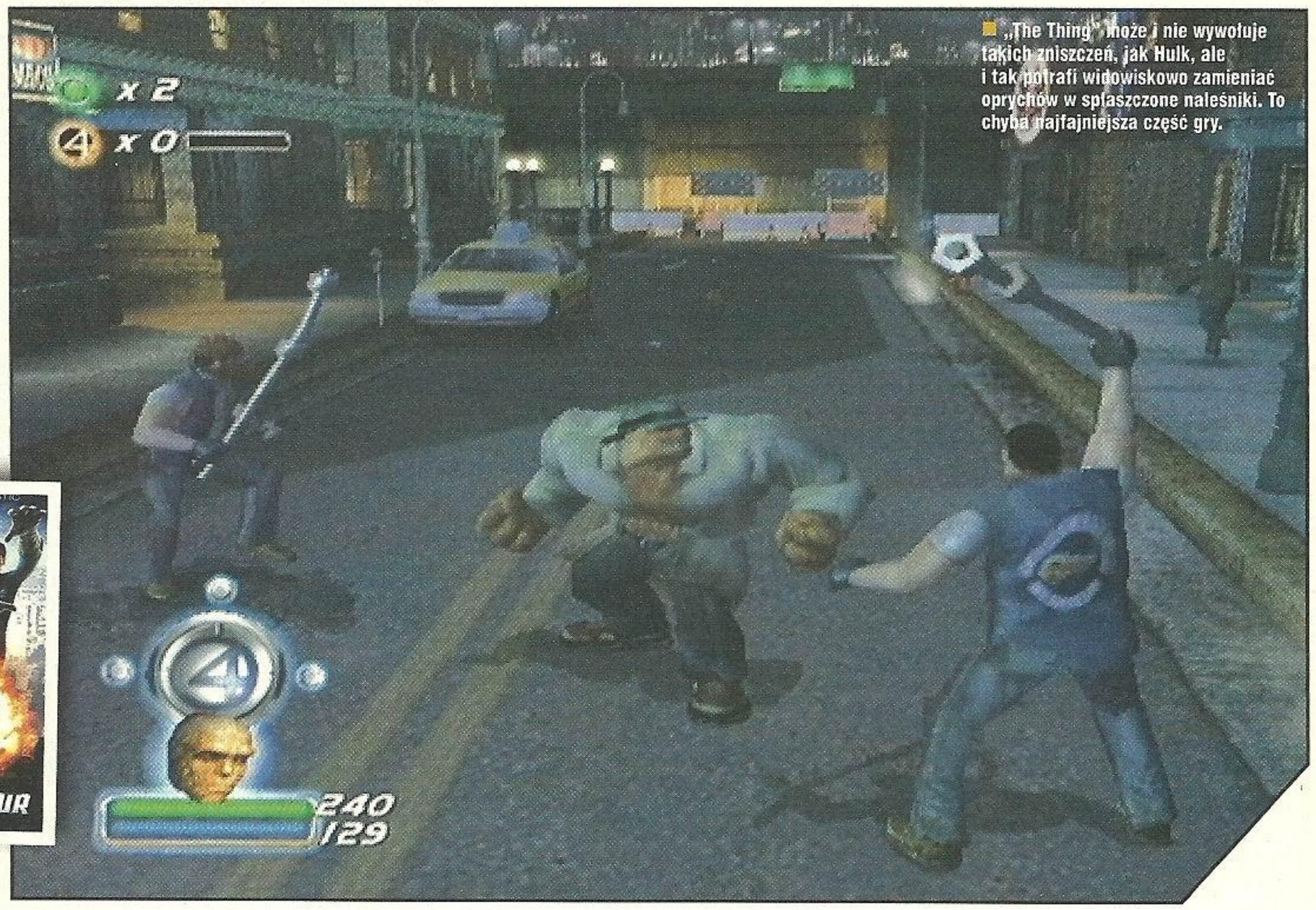
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.0

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Live!

- **Dobre:** Ben Grimm ratuje dzień, niezłe rendery, ciekawy (przez 15 minut) tryb kooperacji.
- **Złe:** Nudny (po 15 minutach) tryb kooperacji, niewykorzystany potencjał czterech herosów, mało dynamiki, chaos.
- **Brzydkie:** Chciałbym zobaczyć producenta zachwycającego się tą uproszczoną oprawą i nieciekawym scenariuszem...

Ben Grimm to urodzony kreator krajobrazu. Tu dąb przesadzi, tam głazy równo poukłada...



„The Thing" może i nie wywołuje takich zniszczeń, jak Hulk, ale i tak potrafi widowiskowo zamieniać oprychów w splaszczone naleśniki. To chyba najfajniejsza część gry.

SZCZYPTA IRONII...

Film na podstawie komiksu niejednokrotnie zaoszczędzał już czas tym programistom, którzy szukali chwytliwego scenariusza pod grę. Tak było w przypadku Spiderman 2 czy Batman Begins – przyszła również pora na naszych Los Cuatro Fantásticos. 7 Studios skopiowało filmowy skrypt i uzupełniło go pokaźną liczbą stworów ze świata Fantastycznej Czwórki. Jeśli czytaliście komiksy spod znaku F4, potwory okażą się dziwnie znajome, natomiast jeśli nigdy nie mieliście styczności z tytułową czwórką, cóż, na Waszej drodze stanie komplet przerośniętych żab i zmutowanych, obślinionych pokrak. Dodajmy, że kończąc grę poznacie też fabułę filmu, więc przemyślcie kolejność, w jakiej zechcecie sprawdzić fantastyczną Sue.

FANTASTIC 4

KONTENER Z GRAMI MARVELA ULEGA PRZEŁADOWANIU

„Czy on żyje?" – brzmi amerykańskie pytanie. „Chyba nie – to koniec." – pada amerykańska odpowiedź. A dalej już tradycyjnie. Pokonany Doktor Doom otwiera ślepia i w tej samej chwili podnosi się z ziemi potężniejszy, niż kiedykolwiek. Fantastyczna Czwórka, która jeszcze niedawno powaliła go na ziemię, ma w tym momencie ostro przechlapane. Doktorek jest jedną z najsilniejszych postaci w świecie Marvela i nie tak łatwo będzie go po prostu zabić. Ponadto ma sporą przewagę – on jest aż jeden, a superbohaterów zaledwie czworo. Zanim jednak nastąpi krwawy finał, akcja gry cofnie się parę dni wstecz i naświetli nam kilka spraw.

Fantastyczna czwórka nie zawsze była taka fantastyczna. Zaledwie kilka dni wcześniej była to garstka zwykłych ludzi prowadzących badania na stacji kosmicznej należącej do Victora Von Dooma. Obrzydliwie bogatego Victora Von Dooma. Naturalnie na stacji przydarzyła się awaria, w wyniku której ciała bohaterów napromieniowała nieznana energia. Po katastrofie okazało się, że Reed Richards wyciąga łapy jak gumy do żucia, Sue Storm miota przedmiotami na odległość i buduje pola siłowe, Johnny Storm potrafi się palić i kontrolować ogień, zaś Ben Grimm... Cóż, Ben pokrył się kamieniem i jest zdecydowanie najsilniejszy z całej czwórki. Dalszy ciąg historii znacie – o F4 napisano przecież tony zeszytów i opowiadań, a niedawno nakręcono również film. I trochę nieszczęśliwie się złożyło, że czwórkę takich indywidualności zamknięto w jednej grze. Każda z nich ma potencjał na osobny tytuł – problem w tym, że 7 Studios bardzo się spieszyło, żeby zdążyć jeszcze przed jego premierą.

Fantastic 4 to proste i niewymagające mordobicie, w którym tłuczemy ścierwo, powoli zalewające miasto. W większości przypadków gra sama wybiera nam bohatera, którym w danym momencie zagramy – rzadko natomiast pojawiają się sytuacje, gdy wybór należy do nas. Być może tak jest lepiej, bo już po pięciu minutach byłem zdecydowany, że jedynie kamiennym pokrakiem (Benem Grimmem) gra się naprawdę fajnie. Mimo, iż każda z postaci posiadła inną moc i każdą z nich gra się nieco inaczej, to nie zmienia faktu, że mamy do czynienia z uproszczonym, dosyć chaotycznym mordobiciem.

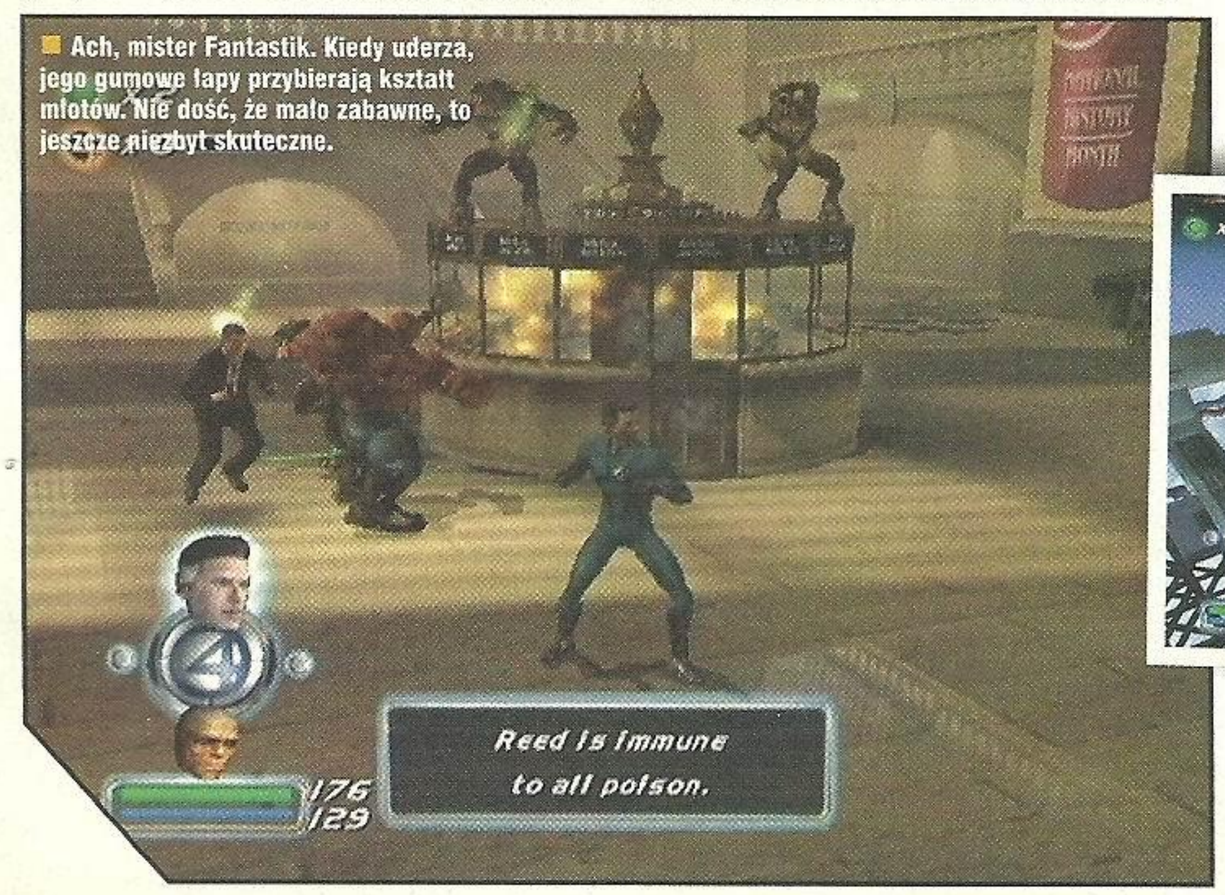
Szkoda, Fantastyczna Czwórka ma naprawdę fajne moce i można je było jakoś ciekawiej wyeksponować. Co z tego, że Sue potrafi znikać, tworzyć energetyczne bariery i kontrolować przedmioty przy pomocy telekinezy, skoro najefektywniej sprawdza się tu w roli mordoklepy? Co z tego, że Reed jest elastyczny jak guma i umie przelać się przez każdy otwór, skoro bijąc pokraki po gębach osiąga w tej grze najwięcej? Najbardziej nie mogę odżałować Człowieka Pochodni. Johnny to prawdziwa rakieta – w komiksach przecież latał i atakował napalmem z powietrza. W tej grze nie potrafi nawet wzbić się w powietrze. Po prostu lewituje kilka centymetrów nad ziemią. I leje po pyskach.

Nic dziwnego, że wybrałem Grimma – Ben jest kamiennym mięśniakiem, któremu bardzo blisko do Hulka. No i pozostałe postacie raczej średnio sprawdzają się w bezpośrednim starciu. Autorzy wymyślili to tak, że gracze atakowani będą z kilku stron jednocześnie, najlepiej przez kilka potworów naraz. Plugastwo nie jest specjalnie rozgarnięte, ani trudne do zniszczenia – problemem jest jego ilość, która momentami irytuje. Układ „dużo łatwych przeciwników" zachowany jest od początku do końca gry, nie ma więc obawy, że poziom trudności nagle podskoczy. Bo nie podskoczy. Być może nie uwierzycie, ale F4 da się ukończyć na jednym życiu, nawet na poziomie Hard. Coś tu chyba do końca nie zagrało, nawet pomimo faktu, że przez cały czas dokupujemy postaciom lepsze statystyki. Obok biegania po wyznaczonym obszarze i klepania zbirów, 7 Studios zadbało o dodatkowe atrakcje w postaci szybkich mini-gier. Czasem eksplozja zniszczy jakiś budynek i trzeba uratować zwisających z okien ludzi, innym razem pourywać balkony, na których czają się snajperzy, itd. Mini-gry sprowadzają się z reguły do szybkiego mashowania przycisku na padzie, a czasem do ułożenia prostych puzzli.

Nie powiem, żeby słowo atrakcja było adekwatne do tego, w co zagracie. Mało dynamiczne są nawet te momenty, w których połączonymi mocami czterech bohaterów ratujemy dzień. Albo mi się wydaje, albo takie akcje powinny po prostu wbijać w fotel. Przed każdą misją warto też sprawdzać specjalne warunki do odblokowania ciekawych sekretów. Gra chętnie wypłaca punkty w zamian za przejście levelu na jednym życiu, posadzenie dziesięciu combosów, rozbicie kilkunastu skrzyń, i tak dalej. Walka o sekrety gry jest fajna i raczej niezbyt łatwa.

Fantastic 4 to także masa bonusów, o które chętnie upomni się każdy fan Reeda, Grimma i dwójki Stormów. Są grafiki, trailery, biografie. Dobra rzecz. Przez cały czas nie opuszczało mnie jednak przekonanie, że tej grze czegoś brakuje. Może bohaterów jest za dużo i przez to tak niewiele się różnią. Być może gra powinna być szybsza i mniej chaotyczna? Na pewno pomogłaby jej lepsza grafika (mam dość prostych, umownych obiektów i aliasingu, zwłaszcza na Xboksie) no i bardziej dynamiczny dźwięk. Bohaterowie Marvela zasługują jednak na lepsze gry...

Matt ■■



Ach, mister Fantastik. Kiedy uderza, jego gumowe łapy przybierają kształt młotów. Nie dość, że mało zabawne, to jeszcze niezbyt skuteczne.

PS2 | Xbox | GCN | PC — Zbyt wielu bohaterów w zbyt prostej grze.

- **Wydawca:** Activision
- **Producent:** 7 Studios
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.

5.1

CHAMPIONSHIP MANAGER 5

TA GRA POWINNA BYĆ BUNDLOWANA Z MEMORKĄ

Z bardzo prostego powodu – save zajmuje niemal całą cholerną kartę pamięci! Nie dość, że trzeba zapłacić za grę, to jeszcze za memorkę, co całą imprezę czyni zupełnie nieopłacalną.

Tym bardziej, że **Championship Manager 5**, to z całą pewnością nie jest grą, w którą warto zainwestować aż tyle kasy. Z kilku powodów – jednym jest grupa docelowa takich produktów. Z całą pewnością nie są to ludzie, którzy lubią sobie szybko przyciąć kilka walk w Tekkena, zagrać parę meczyków w Pro Evo lub poszlachtować wrogów w God of War. Do **Championship Managera 5** potrzeba czasu. Nawet bardzo dużo czasu, jeżeli weźmiemy też pod uwagę inne problemy CM5, o których za chwilę. Tak czy inaczej, wiecie do czego zmierzam. Takie gatunki najlepiej sprawdzają się na pececie – myszka, klawiatura, notes i długopis, to zestaw bez którego ciężko w menadżera piłkarskiego grać. Szczególnie tak skomplikowanego, jak CM5.

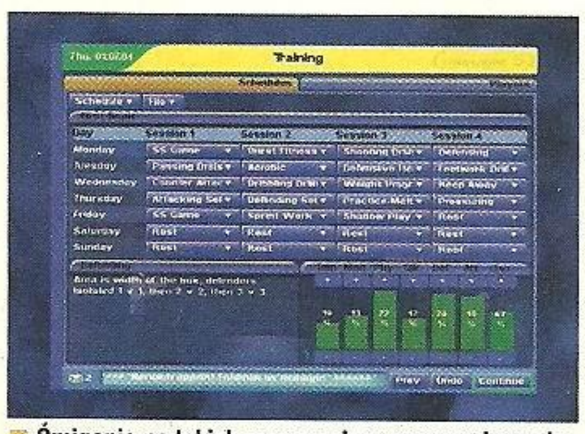
Wyobraźcie sobie bowiem przebijanie się przez dziesiątki i setki kolejnych ekranów ze statystykami, informacjami o kondycji, wynikami, taktykami i całym tym okołopiłkarskim stuffem bez myszki – szału można dostać, bo poruszanie się kursorem trwa wieki całe, a wykonanie najprostszej zmiany urasta do rangi problemu. Z pewnością nie jest to więc gra dla niecierpliwych. Na dokładkę grafika jest niemal wierną kopią tego, co można oglądać w wersji pecetowej, tyle że – no właśnie, jest dostosowana do ekranu telewizora, co sprawia, że niektóre napisy i te maleńkie, ale niezmiernie ważne cyferki ciężko jest przeczytać. A to już zbrodnia dla oczu.

Oczywiście dla kogoś zdecydowanego, żeby nie powiedzieć – zdesperowanego, by zagrać w jakiegoś menadżera piłkarskiego, jest to niewielka przeszkoda, ale odradzam granie w CM5, jeżeli macie do dyspozycji coś mniejszego niż 28 calowy telewizor. Tak czy inaczej menusy są biedne, oldskulowe i momentami aż przeładowane informacjami. Można to było jakoś fajniej opracować. Jak? A choćby jak w Total Club Manager 2005 od EA Sports albo LMA Manager od Codemasters.

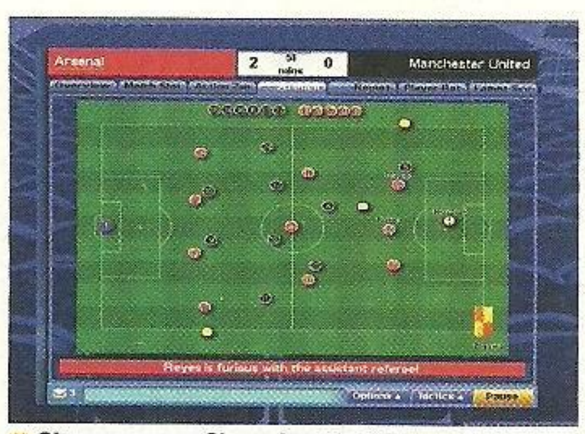
Ale to jeszcze niestety nie wszystko. Gra jest mocno przeterminowana – składy są jako tako aktualne na początek lipca... Zeszłego roku. A jako tako, bo w Legii choćby brakuje dość istotnego ogniwa ataku – Marka Saganowskiego. Cóż, odkąd z serią Championship Manager pożegnali się oryginalni twórcy, czyli Sports Interactive, gra przestała być wyrocznią dla fanów piłki nożnej i z obiektu kultu przemieniła się dość błyskawicznie w średniaka usiłującego odciąć jeszcze kilka kuponów od sławy. Aha, dla zainteresowanych – twórcy CM wydali w zeszłym roku grę Football Manager 2005, która jest prawdziwym spadkobiercą sławnego prekursora, a obecnie pracują nad Football Manager 2006 na... PSP. To niewątpliwie dobra wiadomość.

O wiele lepsza od tej, jaką mam do przekazania Wam w kontekście **Championship Manager 5** – wersja na PS2 nie nadaje się do grania, długie czasy ładowania, marna rozdzielczość i konieczność kupienia specjalnie dla tej gry memorki dyskwalifikują ją niemal zupełnie. Na Xboksie jest lepiej, gra ładuje się szybciej i skwapliwie korzysta z dobrodziejstw twardego dysku. Ale i tak granie w managery piłkarskie na telewizorze niemal zupełnie mnie nie kręci.

Marcellus ■ ■



Śmiganie po takich menusach za pomocą joypada to czysty absurd.



Obraz meczu w Championship Maganer 5. Niezwykle ubogi, musicie przyznać.

PS2 | Xbox

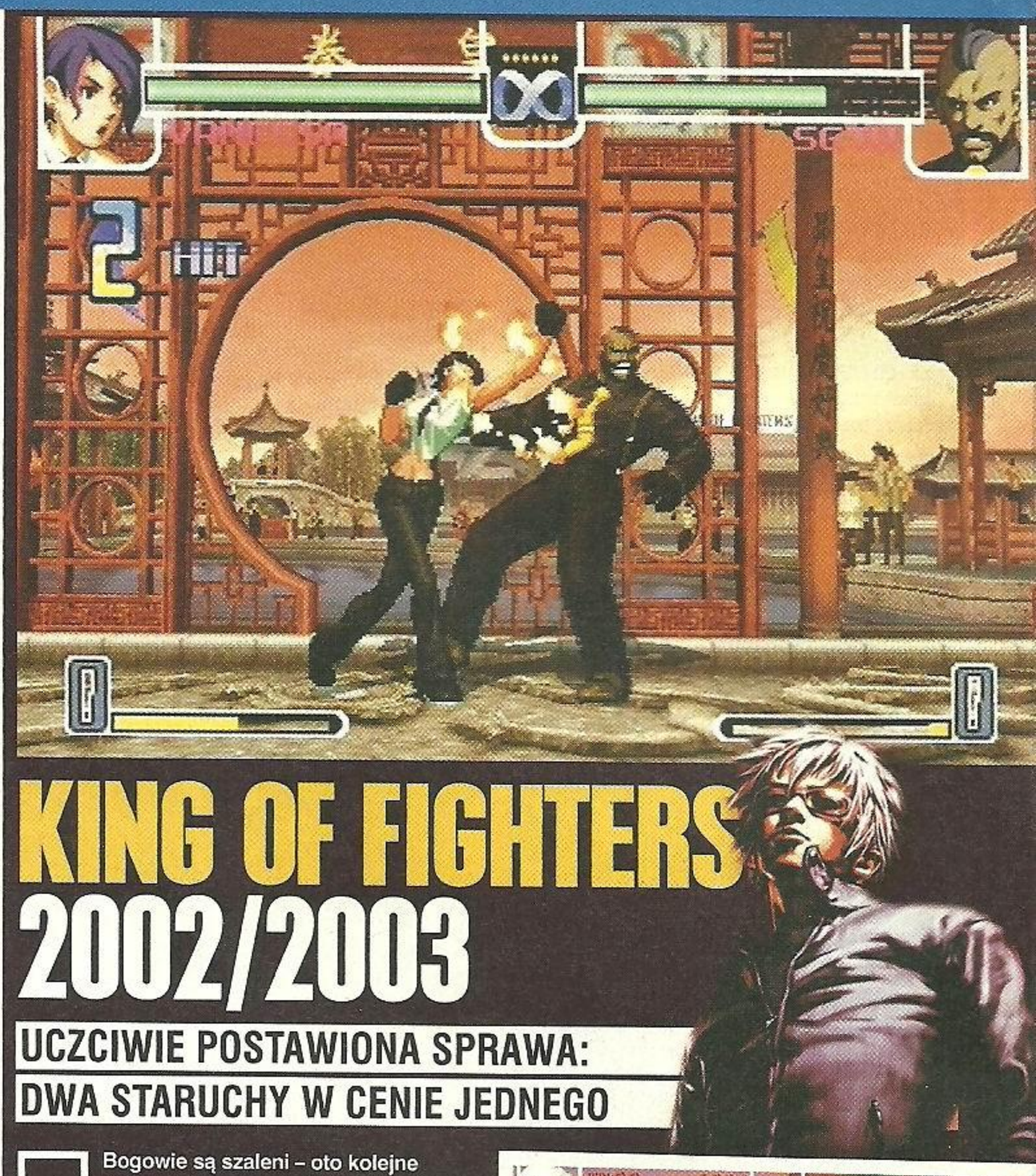
Od bohatera do zera.

- **Wydawca:** Eidos
- **Producent:** Gusto Games
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

4.5

Wykorzystuje: całą kartę pamięci i przeterminowaną bazę zawodników.



KING OF FIGHTERS 2002/2003

UCZCIWIE POSTAWIONA SPRAWA: DWA STARUCHY W CENIE JEDNEGO

Bogowie są szaleni – oto kolejne dwuwymiarowe mordobicie z kolekcji klasyki, w które miałem przyjemność zagrać w lipcu. Tym razem jednak na warsztat poszedł produkt odwiecznego rywala Capcom na polu ślicznie narysowanych i animowanych spirite'ów – SNK. Co ciekawe, w skład zestawu wchodzą dwie części King of Fighters; zgodnie z tytułem są to edycje z 2002 i 2003 roku.

Zawsze miałem sporo szacunku do tej serii i w ogóle SNK, choćby dlatego, że system walki nie jest jedynie kopią capcomowskiego, choć oczywiście podobieństwa się zdarzają. Przez dziesięć lat istnienia serii, Japończycy (a od 2001 roku Koreańczycy) pracujący nad tą serią realizowali nowe pomysły bez oglądania się na konkurenta. Naturalnie obie firmy pozwalały sobie na żarty umieszczając komiczne kalki postaci konkurencji w swoich grach (Dan Hibiki w grach Capcom to pastisz Terry'ego Bogarda z KOFa), ale zawsze były to żarty na poziomie. Poziom trzymają także najnowsze konsolowe wydania KOFa, choć różnice między wersją z 2002 a 2003 roku dostrzeże nawet laik. King of Fighters 2002 wygląda bardzo archaicznie, ma też stary, klasyczny rzekłbym system walki bez możliwości zmiany zawodnika w locie – pierwsza postać walczy, aż straci całą energię, a na jej miejsce wskakuje kolejna i tak dalej. Z kolei KOF 2003 prezentuje zdecydowanie lepszy poziom graficzny, po raz pierwszy także można zmieniać zawodników podczas walki.

Nie ma co się jednak oszukiwać – obie gry skonwertowano z automatów, a ściślej mówiąc z Neo-Geo, które jak może pamiętacie jest systemem 16-bitowym... A więc bardzo już wiekowym. Nie ma co liczyć na oszałamiającą animację czy fajerwerki graficzne, choć plusem są przygotowane specjalnie dla konsolowej wersji trójwymiarowe tła. Na ruchy postaci składa się kilka klatek animacji, a niektóre wyglądają, jakby przez dziesięć lat (tak, KOF 2003 to prezent na dziesięciolecie serii) niewiele

przy nich dłubano. W obu grach jest ich jednak naprawdę sporo (w KOF 2002 to około 50 postaci, co czyni tę edycję najbardziej wypasioną właśnie pod względem zawodników), nie brakuje też faworytów w postaci braci Bogardów z Fatal Fury czy chłopców z Ikari Warriors, jest Iori, Bill, Joe Higashi, a także będący wizytówką serii Kyo. Warto jeszcze nadmienić, że KOF 2003 pojawia się kilka zupełnie nowych postaci w serii i jak zwykle w przypadku SNK ich design jest charakterystyczny i nietuzinkowy.

KOF to seria bazująca na walkach zespołowych – tłuką się teamy trzyosobowe wybierane spośród wszystkich dostępnych zawodników. Dzieje się sporo, jest efektownie i kolorowo, ale jeśli ktoś do tej pory nie interesował się dwuwymiarowymi mordobitkami, nie ma szans by ten pakiet KOFów był w stanie go do nich przekonać. To naprawdę oldschool pełną gębą, nawet menu obu gier jest tak prymitywne i oszczędne, że aż bolą oczy. Ostatnim plusem KOF 2003 (który, nie ukrywam, podoba mi się bardziej z tego zestawu) jest porządnej jakości ścieżka dźwiękowa, co być może brzmi aż zabawnie, ale nie sposób jej nie pochwalić przy żałosnym rzępoleniu w KOF 2002. Tym samym fani serii dostają kolejną porcję zabawy, a za rok powitamy pewnie pakiecik King of Fighters 2004/2005...

Gulash ■ ■

PS2 | Xbox

Lubię SNK, ale w serię KOF więcej grał nie będę.

- **Wydawca:** SNK NeoGeo
- **Producent:** SNK
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

5.9

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Live!

- **Dobre:** Rozbudowany system kart i... To wszystko.
- **Złe:** Brak świata do eksploracji, marna walka wręcz.
- **Brzydkie:** Niekiedy grafika, niekiedy muzyka.

ARC THE LAD: END OF DARKNESS

KOLEJNY PRZYKŁAD DEGENERACJI, GDY NAJNOWSZA CZĘŚĆ SERII NIE DORÓWNUJE STARSZYM

Na początku małe wprowadzenie: kto, kiedy i dlaczego. Otóż wcielamy się (choć nie przychodzi to bez trudu) w wyjątkowego młodzieńca o imieniu Edda. W wyniku podstępnych zawirowań losu dołączamy do gildii łowców (to już tradycyjne dla serii) i wykonujemy zlecane zadania. Tyle wstępu. Jak wygląda natomiast gra w akcji? W rankingu slasherów najnowszy **Arc The Lad: End of Darkness** prezentuje się słabo. Tragedia! – przemknęło mi przez myśl przy pierwszym kontakcie z grą. Jakiś crap-slasher–master. Na szczęście po kilku godzinach okazało się, że tytuł od totalnego dna ratuje rozbudowany system kart.

Istnieją trzy typy kart umiejętności: magiczne (z czarami), z przedmiotami do rzucania (noże, kamienie) i atakami specjalnymi. Ponieważ nasza postać nie rozwija się, są jeszcze karty wpływające na statystyki. Trzy sloty symbolizują: broń, pancerz oraz przedmiot dający specjalne właściwości (na przykład powolne odnawianie energii życiowej). Jednak prawdziwa zabawa zaczyna się przy tworzeniu nowych kart, a możliwości jest mnóstwo. W każdej z wymienionych wyżej grup jest kilkadziesiąt kombinacji! Najwięcej radości dało mi syntezowanie czarów. Część produktów możemy kupić w sklepach, ale większość trzeba zdobyć zabijając przeciwników. Potem pozostaje tylko znaleźć recepturę (mają ją na przykład małe stworki ukryte w różnych miejscówkach) i zacząć zabawę. Trzeba przyznać, że autorzy włożyli sporo trudu w ten właśnie element gry i zabawa w małego czarodzieja daje sporo satysfakcji.

Misje podzielone są na dwa typy: odpłatne, za które oprócz kasy dostajemy gwiazdki i te, które wykonujemy jedynie, by uzyskać punkty godności. Kiedy uzyskamy dziesięć punktów każdego rodzaju, możemy zdać egzamin na wyższy stopień. Daje nam to możliwość używania lepszych czarów i więcej energii magicznej. Niestety, większość zadań jest do siebie podobna: wykończ bossa, odbij kogoś, ochraniaj obiekt. Wyzwanie stanowią jedynie bezpłatne misje (popychające fabułę do przodu), które są bardziej urozmaicone.

Zdawać więc by się mogło, że nowy Arc the Lad nie jest złą pozycją, ale to tylko złudzenie. Zbiorników z magiczną energią jest niewiele, mikstur uzupełniających brak (czasem wypadnie coś podobnego ze stwora). W praktyce więc zawsze oszczędzamy ją na bossa, żeby się uzdrowić w krytycznym momencie. Tym bardziej, że po lochach często błądzimy, bo brak tu mapy, czy chociaż wskazówek dokąd iść. A czy pisałem już, że po każdym powrocie do odwiedzonej i wyczyszczonej komnaty monstra respawnują się? Kiedy taki stwór nas namierzy, już mu nie uciekniemy. Tak więc wracając gdziekolwiek musimy jeszcze raz uśmiercać te same bestie. Tylko tym razem nic nie dają – ani kasy, ani punktów. Tak upierdliwego backtrakingu dawno nie spotkałem. Czarę goryczy przelewa natomiast jedna niewielka rzecz. Nie chodzi nawet o to, że gdy skrewimy dostajemy punkty karne w gildii i zabierają nam wszystkie karty, którymi się posługiwaliśmy (czyli te najlepsze), ale o to, że aby wczytać zapisaną grę, trzeba najpierw zrobić reset konsoli. Czysty absurd.

Tym, co zdyskredytowało zupełnie Arc the Lad w moich oczach jest „rozległość" świata, który przyjdzie nam zwiedzić. Do dyspozycji mamy pięć (niezbyt ludnych) miast i są to jedyne miejsca, gdzie możemy do woli łazić. Po wykonaniu misji dana miejscówka znika i jedyną możliwością, by tam wrócić, jest ponowne przyjęcie tego samego zadania. Archaizm pełną gębą.

Sfera audio praktycznie nie istnieje. W trakcie walki każdy z bohaterów ma trzy okrzyki bojowe, ale poza tym nie usłyszymy ani słowa. Możemy za to posłuchać kilkunastu utworków muzycznych, które są, powiedzmy... nierówne. Kiedy trafiłem do pierwszego miasta, już po kilku minutach zmuszony byłem, pierwszy raz w życiu, wyłączyć fonię. Na szczęście, potem muzyczka stała się bardziej znośna (a ta w trakcie pojedynków nawet przypadła mi do gustu), jednak trauma pozostała.

Grafika również ma swoje wzloty i upadki. Niektórzy bohaterowie czy monstra (na przykład półprzezroczyste kule glutów) wyglądają całkiem nieźle. To samo dotyczy etapów. O ile na początku mamy wrażenie rozmaitości scenerii, to potem wystrój poziomów zaczyna się powtarzać i to zbyt często. Niestety, trafiają się również graficzne koszmarki, jak wtedy gdy wędrujemy korytarzem, a wszystko poza naszą ścieżką nie istnieje i to dosłownie, bo dookoła jest czarna otchłań.

Napisałem wcześniej, że wcielenie się w Edda jest trudne i wierzcie mi, że nie bez powodu. Tak cio... hmm, przesłodzonego bohatera dawno nie widziałem. Jeśli ktoś porwał naukowca, by złożyć go w ofierze, to możecie być pewni, że Edek nawróci złego pana i zrobi z niego przykładnego ojca rodziny.

AtL:EoD nie ratuje nawet opcja online, chociaż grać można w ośmiu, zarówno przeciw sobie jak i razem, wykonując wspólnie zadania. Po prostu wątpię, by ktoś miał ochotę dłużej wałęsać się po ograniczonym świecie w towarzystwie kaprawej oprawy. Całość sprawia wrażenie, jakby twórcy wykonali zaledwie jedną trzecią zamierzonej pracy. Jest tu doskonale rozbudowany system magii, ale już walka w zwarciu to porażka. Przede wszystkim jednak zabrakło fantastycznej krainy, którą można byłoby eksplorować.

Flik ■ ■

PS2 — Przeciętny do bólu action-rpg

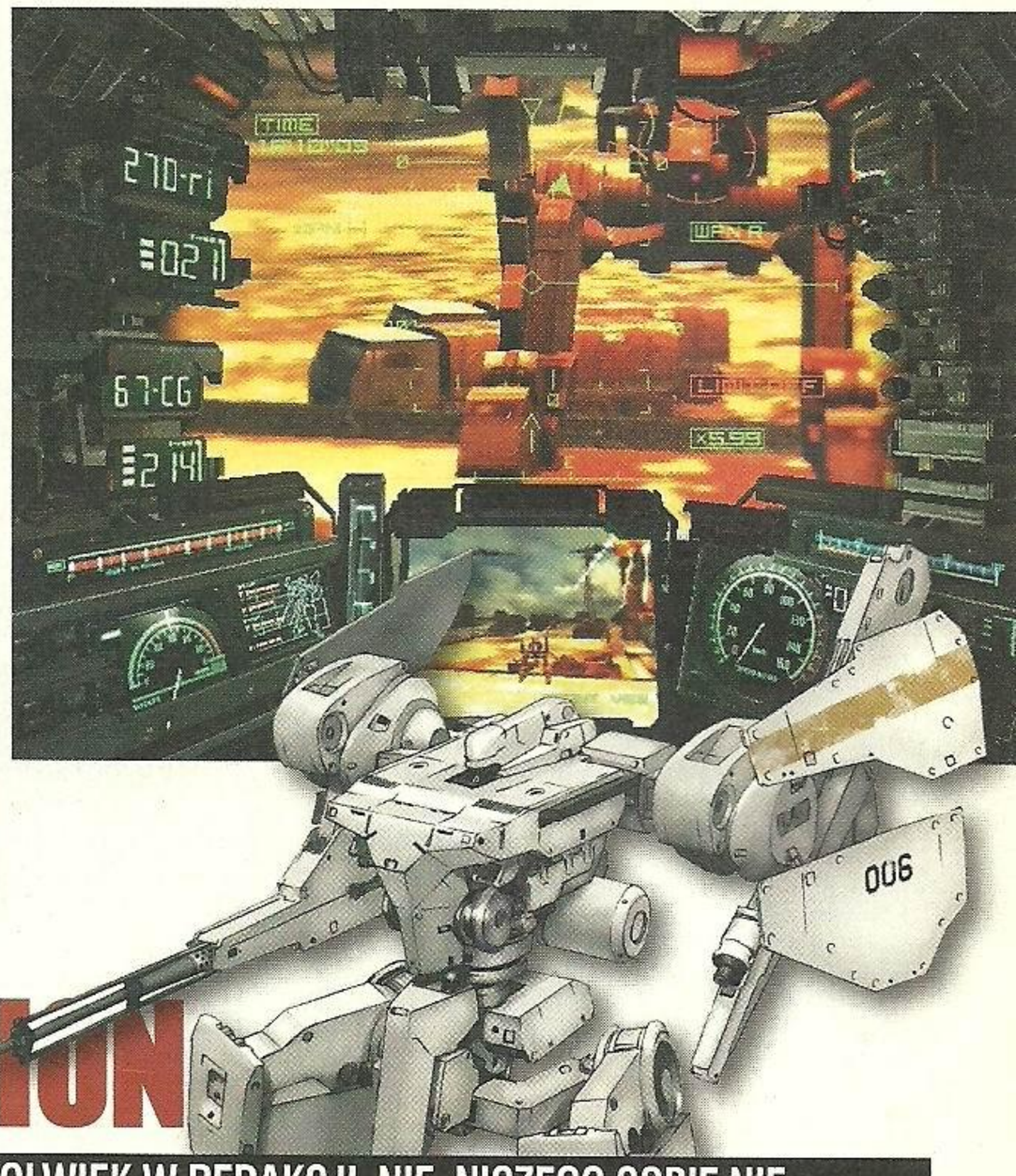
- **Wydawca:** Namco
- **Producent:** Cattle Call
- **Liczba graczy:** 1 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, Network Adaptor

5.5

- **Dobre:** Pomysł i realizacja produkcji najdroższegoprodukowanego seryjnie kontrolera na świecie.
- **Złe:** Zachowanie sojuszników, plączących się pod nogami i niezbyt udolnie wspierający nas podczas walki.
- **Brzydkie:** Byłaby grafika, ale sprytne zmniejszenie ekranu wyświetlania akcji niezle to maskuje.



STEEL BATTALION

MÓJ KONTROLER JEST WIĘKSZY NIŻ CZYJKOLWIEK W REDAKCJI. NIE, NICZEGO SOBIE NIE KOMPENSUJĘ. STWIERDZAM FAKT

Każdy, kto stanąłby naprzeciw mojego mecha, dzierżąc w dłoni tylko zwykły kontroler, musiałby wykazać się nie lada techniką, żeby zagrozić około półtorametrowemu kolosowi z trzydziestoma pięcioma przyciskami, dwoma manetkami i trzema pedałami. Nie, to wciąż nie jest chwalenie. Nazwijcie to relacjonowaniem rzeczywistości.

Steel Battalion bez kontrolera, to gra o pilocie mecha, który w czasie swojej pierwszej misji treningowej zostaje zmuszony do wzięcia udziału w konflikcie rozgrywającym się w roku 2080 na terenie Azji. Są dwie strony – Siły Pacyfiku oraz separatyści z Hai Shi Dao i tak dalej, ale fabuła tak szybko przestaje udawać, że bierze nas pod uwagę i tylko zleca kolejne roboty, że nie ma co się rozczulać. Jeżeli koniecznie chcecie wiedzieć, to stajemy po stronie Sił Pacyfiku.

Z kontrolerem zaś **Steel Battalion** staje się najlepszym symulatorem mecha, jaki kiedykolwiek powstał na konsole. Nawet pomimo licznych, skrupulatnie wymienionych przeze mnie w dalszej części tego tekstu wad. A że sprzedawany jest tylko w takim zestawie, to i właśnie o takim **Steel Battalionie** poczytacie.

Cała zabawa polega na tym, że VT-kami (w grze dostępne są różne modele) sterujemy przy pomocy wspomnianego wcześniej, największego kontrolera jaki kiedykolwiek seryjnie wyprodukowano do gier. Do samego uruchomienia mecha trzeba wcisnąć po kolei trzy przyciski, przerzucić pięć przełączników, doświadczyć sekwencyjnego zapalenia się wszystkich światełek na pulpicie, a dopiero potem – odpalić silnik. Niezłe. Za pierwszym razem robi wrażenie dosłownie na każdym. A jak jest z drugim, trzecim i piętnastym, albo, trochę skracając pytanie – czy to się robi nudne?

Jako osoba, która na **Steel Battalion** polowała od lat powinienem odpowiedzieć: „bluźnierstwo", ale prawda jest taka, że – owszem, potrafi.

Szczególnie jak człowiek podejmuje siódmą z rzędu próbę przejścia jakiejś cholernej misji i po każdorazowym katapultowaniu się po jakimś głupim błędzie trzeba powtarzać wszystko od początku. Widzicie bowiem, aby podkreślić realizm gry, na wypadek gdyby ktoś za bardzo oswoił się z armią światełek, przycisków i manetek tkwiącą przed nim, w Steel Battalionie nie ma save'owania w trakcie misji. Co więcej. Jeżeli w trakcie, kiedy zmagamy się z przeciwnikami dostaniemy tymi pięcioma rakietami i w kabinie zaczną się sypać iskry, a nam omsknie się paluszek i nie zdążymy podnieść klapki i nacisnąć eject – mamy koniec gry i śmierć pilota. Tylko katapultowanie się pozwala przechodzić misję od nowa. Czy to bardziej realistyczne? No, może nie do końca.
Ale na pewno trudniejsze.

Jak zresztą sama gra. Nie żeby przeciwnicy byli orłami strategii, ale raz, że autorzy nie omieszkali zastosować starej dobrej taktyki i rzucić przeciwko dzielnemu graczowi niezbyt bystrych, ale licznych wrogów, a dwa, że oddawane nam pod skrzydła siły specjalne w pełni zasługują na swą nazwę.

Grafika **Steel Battaliona** przywodzi mi na myśl mojego faworyta z ostatnio pokazywanych nibytrailerów gier: Ghost Recon: Advanced Warfightera. Ale to pewnie przez ten filtr. A więc, grafika jest realistyczna, ale niezbyt szczegółowa, no i zapodaje taki pop up, który co bardziej lękliwych mógłby przyprawić o zawał. Na szczęście, jak na trzyletnią grę, całkiem sprawnie udał się trik ze zmniejszeniem obrazu. Otóż, widzicie, pole walki widziane niejako z kabiny mecha zajmuje wycinek wielkości mniej więcej kartki A4 położonej na środku ekranu telewizora. Tak, wiem, spadłaby. Ten fragment obrazu okala wianuszek wskaźników, liczników i innych gadżetów pomagających zorientować się w sytuacji. Poza sprytnym ograniczeniem szczegółowości obrazu przez zmniejszenie obszaru jego wyświetlania, drugim czynnikiem, którym niczym balsam wpłynął na całkiem niezłe przetrzymanie czasu przez Battalion, jest fakt, że nasi przeciwnicy to najczęściej mechy. A tak się składa, że mechaniczna animacja mechów jest bardzo... wskazana. A że wybuchy są ładne, to już wszystko trafia na swoje miejsce.

Dobrze jest zorientować się w trakcie gry co i jak, bo w czasie misji interpretacja wskaźników decyduje nierzadko o życiu albo śmierci. Co prawda do zwykłego poruszania się wykorzystujemy tylko kilka podstawowych systemów – prędkość, biegi, paliwożerny pedał do strafe'owania i strzelanie z broni podstawowej i zapasowej, ale w miarę zaawansowania sprzętu i misji trzeba też sprawnie radzić sobie z upadkami, skutecznym wykorzystywaniem systemów obronnych, wrzucaniem obejścia blokad prędkości i sprawnie obracać wieżyczkę strzelecką niezależnie od kierunku marszu. Plus kontaktować się z sojusznikami przy pomocy fachowego pokrętła, korzystając z dosyć ograniczonej liczby komend i wycierać szybę wycieraczkami, kiedy człowiek się przewróci. Dobra, opis tych dalszych czynności miał brzmieć jakby były znacznie bardziej skomplikowane niż wyszło. Ale zaufajcie mi – to wymaga treningu. Podobnie jak opanowanie obsługi niezwykle licznych broni, wśród których miejsce kosmicznych wynalazków zajęli w miarę logiczni spadkobiercy znanych nam w czasach dzisiejszych ciężkich giwer, wśród których prym wiodą liczne wyrzutnie pocisków, działa, moździerze, karabiny do rozwalania piechoty i czołgów, oraz fachowe sprzęty do walki w zwarciu.

Dźwiękowo gra sprawdza się nieźle i w dużej mierze opiera się na odgłosach towarzyszących standardowym zmaganiom dwudziestometrowych stalowych machin wojennych. A przynajmniej brzmią one tak, jak wyobrażałbym sobie, że powinny. Do tego pojawia się zabawna opcja dokupienia (za specjalne punkty zdobywane za rozwalanie celów, a które przeznaczamy na sprowadzanie nowych mechów w miejsce tych rozwalonych) magnetofonu zawieszanego w kokpicie, z którego cichutko dobiega muzyczka. Słuchać się tego za bardzo nie da, bo hałas w kabinie nie daje się jej przebić, ale pomysł jest niezły.

Steel Battalion to gra obowiązkowa dla każdego kto chciałby pobiegać sobie mechem. Jest krótka, a jej zakrojona na 23 poziomy kampania składa się z dziesięciu misji, a potem dziesięciu misji powtórzonych z delikatnymi zmianami kosmetycznymi i trzema nowymi. Nie jest więc szczególnie zawiła, ale jak już ktoś w nią wsiąknie, to nie wysiąknie, przechodząc ją na wszystkich możliwych poziomach trudności. I tak naprawdę moja ocena wystawiona poniżej nie powinna wyglądać w ten sposób. Sposób jej interpretacji widzę w taki sposób: jeżeli nakręciliście się na ten kontroler, współpracujący tylko ze **Steel Battalionem** i jego wyłącznie online'owym dodatkiem (podstawowa gra to tylko single) to musicie ją mieć. Żadna inna gra nie pozwoli Wam zrozumieć, co znaczy znaleźć się za sterami mecha. I co z tego, że stoją na stoliku. Wiecie o czym mówię.

Banan ■ ■

Xbox — Przeżycie z gatunku tych niepowtarzalnych.

- **Wydawca:** Capcom
- **Producent:** Microsoft GS
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: mechkontroler (bez niego gra się nie uruchamia)

7.0

CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY

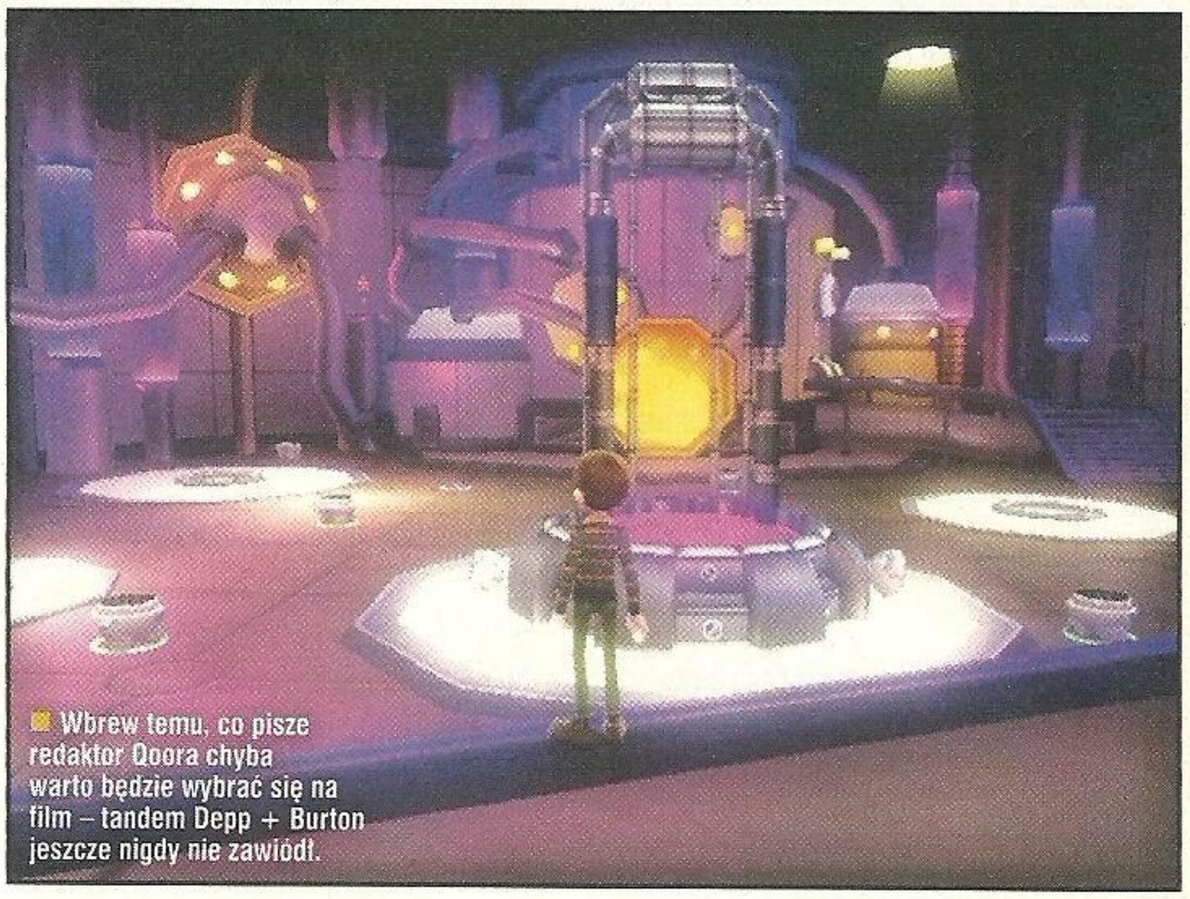
FILMU NIE WIDZIAŁEM... I NIE CHCĘ WIDZIEĆ

Mowa oczywiście o filmie, na podstawie którego powstała ta niesamowita gra o przygodach jednego z najbardziej anorektycznych bohaterów w historii platformerów. Film nosi taki sam tytuł, jak gra, a oba te produkty współczesnej popkultury są adaptacją książki niejakiego Roalda Dahla. Co ciekawe, reżyserią nowej wersji filmu zajął się sam Tim Burton (a rolę szalonego producenta czekolady gra Johnny Depp), co może zachęcić niektórych do wizyty w kinie. Może nawet i sam bym się skusił, gdyby nie traumatyczne przeżycie, jakiego doświadczyłem grając w **Charlie and the Chocolate Factory**.

Na pierwszy rzut oka wszystko wygląda w miarę spoko, bo i na jakąś koszmarną grafikę narzekać nie można, a i dźwięki oraz muzyczka nie spadają w sumie poniżej poziomu morza. Problemy zaczynają się jednak wraz z pierwszymi krokami małego Charliego, który pragnie zdobyć specjalny bilet wstępu do magicznej fabryki czekolady. No więc, te dwadzieścia pięć kilogramów żywej wagi, jakie reprezentuje Charlie, rusza śmiało na spotkanie z przygodą tak kiepsko animowaną, że aż nie chce mi się wymyślać jakiegoś ambitnego porównania. Mimo tego, że na ekranie nie uświadczymy przepychu graficznego znanego choćby z Jaka czy Ratcheta (przepraszam w ogóle za wspominanie tych tytułów w takim kontekście), to animacja i tak niemiłosiernie chrupie, a gracz odnosi wrażenie, że podtytuł tej gry powinien brzmieć „Pokochajmy Loadingi". I zaprawdę powiadam Wam – pokochajcie je, bo niektóre trwają nawet do dwóch minut! Rewelka!

Sama rozgrywka to typowa platformówka, w której należy zbierać jakieś świecące bzdury i wykonywać prościutkie zadania. Tutaj jednak małe sprostowanie. Same założenia zadań są naprawdę proste, ale ich wykonanie zazwyczaj może sprawić trochę kłopotów. Dzieje się tak dlatego, iż system gry nie dba zbytnio o to, aby w jakiś sposób dać dzieciakom (bo przecież nikt dorosły i normalny nie będzie w to grał) do zrozumienia, gdzie mają iść i co dokładnie zrobić. Na dokładkę, jak zwykle w tego rodzaju „superprodukcjach", strasznie szwankuje kamera, a sterowanie bardziej odpycha od konsoli niż do niej przyciąga. I jest coś jeszcze.

Pomijając już nawet wszystkie technicznie niedociągnięcia Charliego, znalazłem zupełnie inny element, którego za Chiny Ludowe przetrawić nie mogłem. Klimat, stylistyka, atmosfera, dizajn... nazwijcie to jak chcecie, ale to właśnie element, od którego grając w tę grę robiło mi się niedobrze! Nie wiem, może to tylko widok dużej ilości czekolady, której z reguły nie jadam, przyprawił mnie o mdłości.



Wbrew temu, co pisze redaktor Qoora chyba warto będzie wybrać się na film – tandem Depp + Burton jeszcze nigdy nie zawiódł.

Tak czy inaczej, widząc naszego mentora – Willy'ego Wonkę – latającego wszędzie w fioletowym kubraczku z oldskulową lagą i podniecającego się na przemian kolorowymi cukierkami oraz skarłowaciałymi czekoludzikami o zdecydowanie przegiętej nazwie, zaczynałem marzyć o tym, żeby coś poszło nie tak i cała ta czekofabryczka wyleciała w powietrze. Aha, czekoludziki nazywają się Oompa-Loompa i, bez rasistowskich podtekstów, wyglądają niczym zminiaturyzowani murzyni wykorzystywani do katorżniczej pracy w fabryce słodyczy. Ogólnie rzecz biorąc nie znajdziecie tutaj absolutnie nic wartego waszej uwagi, a tym bardziej Waszej kaski. Lepiej kupcie sobie jakiegoś batona. Czekoladowego, rzecz jasna.

Qoora ■ ■

PS2 | Xbox | GCN — Czeko... czeko... czekosyf!

- **Wydawca:** 2K Games
- **Producent:** High Voltage
- **Liczba graczy:** 1

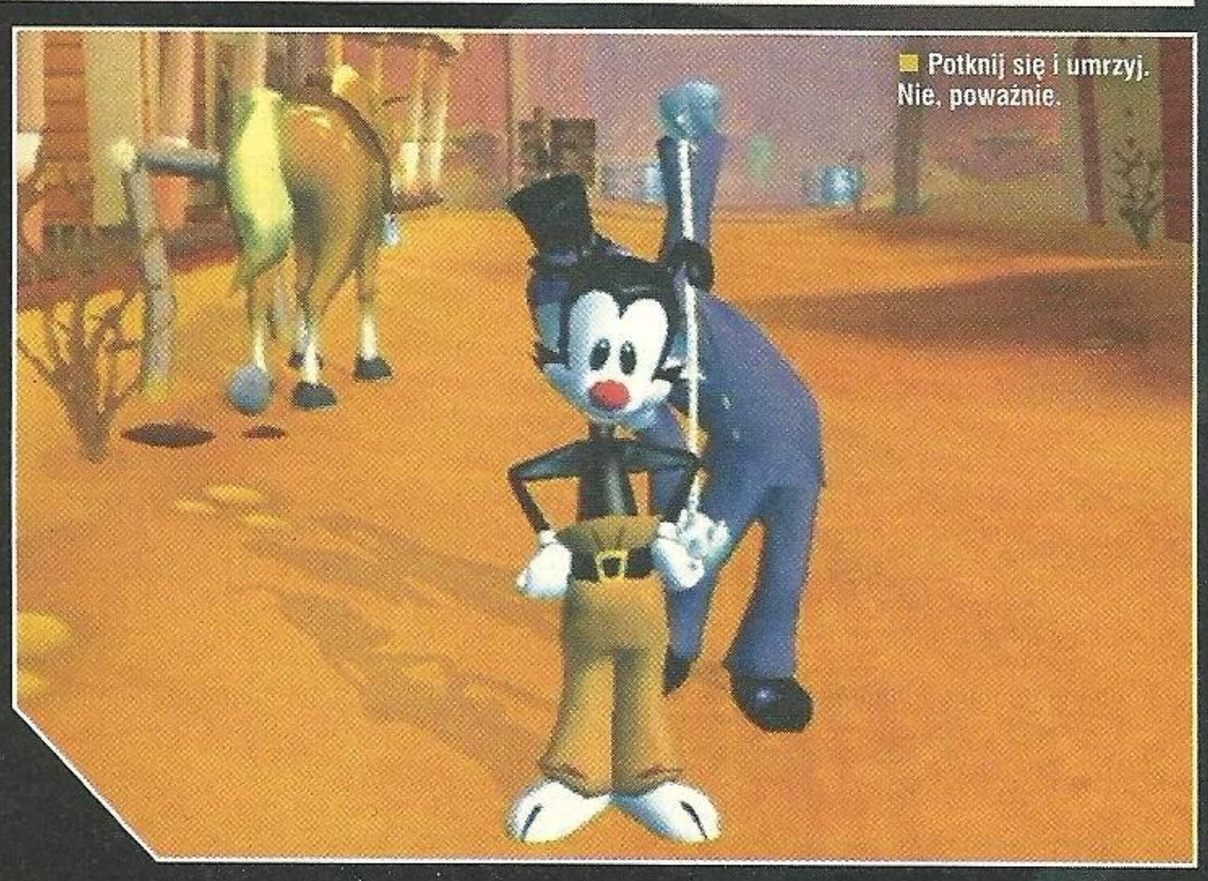
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, etc

4.5

ANIMANIACS
THE GREAT EDGAR HUNT

A JAKBY TAK PODAĆ CONSPIRACY ENTERTAINMENT DO SĄDU?



Potknij się i umrzyj. Nie, poważnie.

Że niby za co? Hmmm, no chociażby za oszustwo lub ewentualnie za wyłudzenia. Myślę, że sprawa nie jest taka beznadziejna, a jako że dowody obciążające potencjalnego oskarżonego mam przed sobą, zastanowię się nad wcieleniem tego pomysłu w życie i skonsultuję się w najbliższym czasie ze znajomym prawnikiem. Domyślam się, że niektórych pewnie ciekawi, jakież to dowody mam na myśli.

Otóż dowodem rzeczowym i niepodważalnym jest płytka z grą Animaniacs: TGEH, czy jak kto woli, narzędzie zbrodni, które nasz przestępca sam wepchnął mi w ręce. Twórcy zarzekali się, jakoby ich gra była świetnym platformerem z niezwykle kolorową i szczegółową grafiką, która do konsoli przyciągnie nie tylko najmłodszych. A figę.

Tak naprawdę Animaniacs to wyglądająca niczym pierwsza generacja gier na PS one platformówka, na którą chyba nikt, oprócz samych twórców, nie zechce spojrzeć przychylnym okiem. Wciągająca fabuła pełna zabawnych zwrotów akcji sprowadza się tutaj do nudnego niczym flaki z olejem poszukiwania skradzionych statuetek „Edgarów", a jedyne zabawne momenty to niektóre dialogi, będące zresztą jedyną szansą dla jakiejkolwiek linii obrony tej produkcji. Może to dlatego, że głosy podkładają tutaj aktorzy biorący udział w realizacji popularnej niegdyś kreskówki, a może to ten faktycznie cięty język naszych bohaterów, czyli braci Warner – Yakko i Wakko oraz ich siostry – Dot. Co prawda misje niby wymagają kierowania różnymi postaciami, ale w sumie wszystko i tak sprowadza się do dosłownie tego samego – biegania po beznadziejnie brzydkich i nudnych poziomach i zbierania rozmaitych świecidełek. Czyli nic, czego nie widzielibyśmy już w kilkuset innych platformerach, tyle że w znacznie ciekawszym wykonaniu. Szczerze powiedziawszy na tak nudną i biedną grę nawet dziecko nie chciałoby zbyt długo patrzeć, nawet pomimo kreskówkowej stylizacji i przyjemnych efektów dźwiękowych również zaczerpniętych prosto z animowanego serialu.

Pomyślałem więc, że może chociaż gra się w to długo, a czas spędzony przy konsoli jakoś pracuje na te złotówki, które mielibyście wydać na Animaniacs. Ależ gdzie tam! Sześć poziomów może zająć ze trzy lub cztery popołudnia jakiemuś dzieciakowi (jeśli tyle wytrzyma), ale nieco starszy gracz skończy tę grę znacznie szybciej. Pytanie jest jednak takie – czy jakikolwiek gracz o zdrowych zmysłach będzie na tyle naiwny, aby sięgnąć po tę „superprodukcję"? Nawet nie będę już pisał o totalnie pomylonej kamerze i sterowaniu, które bardziej by pasowało do prowadzenia buldożera niż pociesznych animków. Daruję już Wam to smęcenie, a resztę dowodów zachowam dla wysokiego sądu. No bo sorry, ale jeśli wydawca liczy sobie za coś takiego koło dwóch stówek, to już nie jest nawet naciąganie, a zwykły rozbój w biały dzień. Skandal! Oczekujcie informacji o pierwszej sprawie „gracze vs Conspiracy Entertainment". **Qoora** ■ ■

PS2 | Xbox | GCN — Sodomia i gomoria

- **Wydawca:** Ignition
- **Producent:** Conspiracy
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8MB, etc

4.5

SID MEIER'S PIRATES!

AHOJ WESOŁA PRZYGODO!

Oto przed Wami opatrzone moim obszernym komentarzem krótkie wyrywki z pamiętnika dzielnego kapitana Marcellusa – najsłynniejszego z piratów, jacy kiedykolwiek plądrowali miasta i posyłali na dno statki na Karaibach. Nieustraszonego szermierza i zdobywcę wielu serc niewieścich. A przynajmniej tak o sobie pisał...

Lipiec roku pańskiego 1660

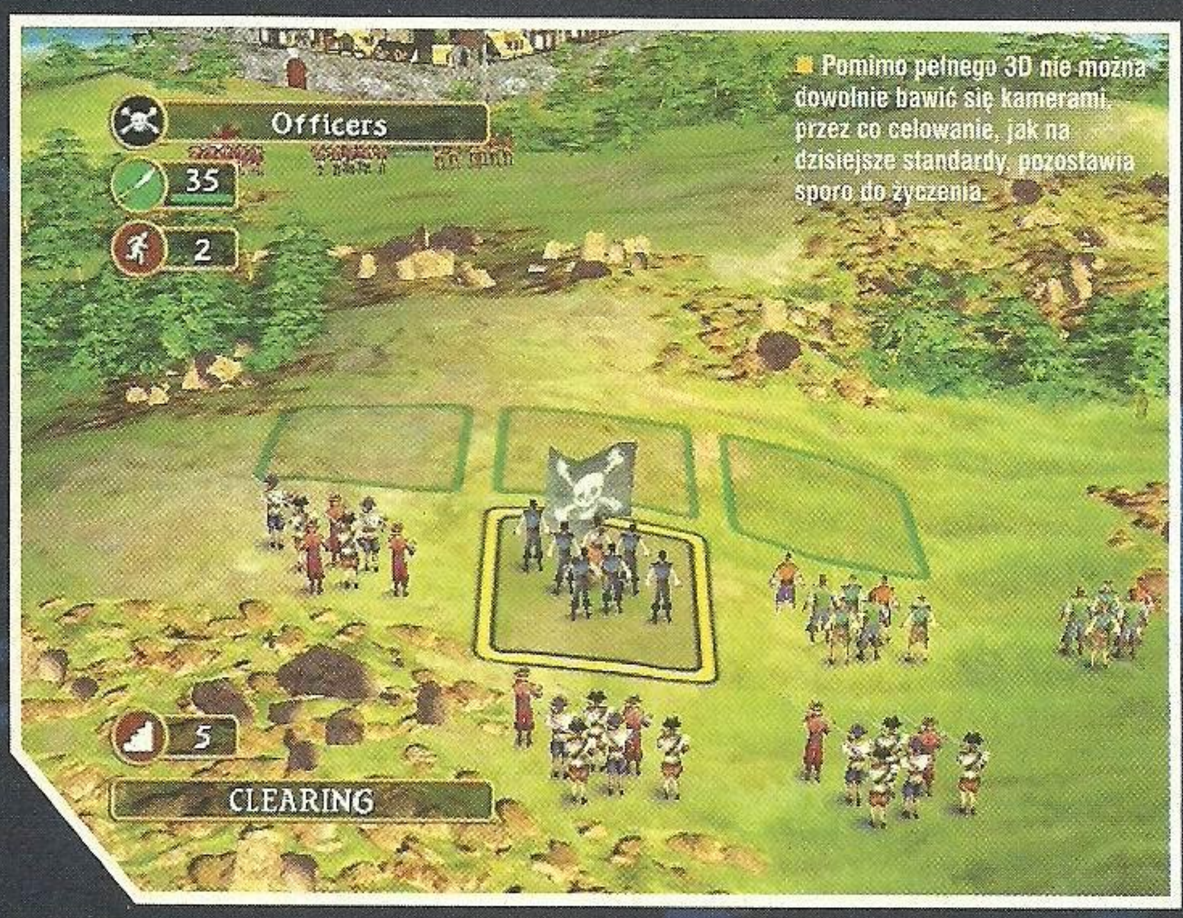
Szukając śladów, które mogłyby mnie naprowadzić na trop mej porwanej, gdym jeszcze pacholęciem był, rodziny oraz szukając zemsty na hrabim Montalbanie (oby się smażył w piekle!) udałem się na Karaiby, gdzie podobno zły hrabia się ukrywa i buduje swą ufortyfikowaną siedzibę gdzieś głęboko w dżungli. Jako że jestem Francuzem zaciągnąłem się na statek pod niebieską banderą ze złotą lilią, ale na Karaibach można też spotkać Hiszpanów, Anglików i Holendrów.

Rejs był długi i potwornie ciężki, kapitan wredny ponad wyobrażenia, a załoga poniewierana jak psy. I jak pies doprowadzony do ostateczności – w końcu ugryzła. Wtedy też stoczyłem swój pierwszy pojedynek na rapiery i dzięki mym nieprzeciętnym umiejętnościom pokonałem kapitana i przejąłem dowodzenie na statku. Zaś jego samego zostawiłem w szalupie na środku morza. Być może uda mu się dopłynąć do jakiejś wyspy... A jak nie, to niewielka strata.

Statek jest mały, załoga niewielka, a armat póki co tyle, co kot napłakał, ale Spanish Main to prawdziwa ziemia obiecana, dla tych co mają pewną rękę do rapiera i słoną od soli morskiej krew w żyłach.

Po kilku dniach żeglugi zawinąłem do najbliższego francuskiego portu, gdzie od gubernatora dostałem list kaperski, który nakazuje mi atakować statki z którymi Francja jest w stanie wojny, poznałem też piękną córkę gubernatora, ale na razie ledwie zechciała zerknąć na takiego obdartusa, jak ja. Ale jak się wzbogacę, to z łatwością zdobędę jej rękę. Potem ruszyłem w miasto. W tawernie spotkałem tajemniczego koleżkę, który zaoferował mi fragment mapy wiodącej do skarbu jednego z największych piratów na Karaibach – Henry'ego Morgana. Nająłem też kilku ludzi do załogi, stoczyłem kolejny łatwy pojedynek z nagabującym barmankę kapitanem straży, a od barmana dowiedziałem się, że w najbliższej jezuickiej misji są imigranci, a miastu potrzeba „świeżej krwi". Bo i rzeczywiście, niezła to dziura, daleko jej do ociekających złotem miast hiszpańskich, takich jak choćby Hawana, czy Caracas. Po wizycie u handlarza, który chciał mi wcisnąć trochę jakiegoś badziewia na handel (jakbym wyglądał, na kupca, arghhh!) i wizycie w stoczni, gdzie sprawdzono, czy mój statek nie wymaga napraw wyruszyłem w pierwszy rejs...

I dziw nad dziwy – zaraz po wyjściu z portu natknąłem się na samego Henry'ego Morgana! Niezwykły to zbieg okoliczności, ale stwierdziłem, że szczęściu trzeba dopomóc i ufny w swe umiejętności rzuciłem się swym mały stateczkiem na jego olbrzymią, uzbrojoną od dziobu po rufę freagatę! Żebyście moi mili zobaczyli te miny na twarzach załogi, gdy czterdziestu obdartusów na łodzi tylko trochę większej od balii rzuciło się na najpotężniejszy okręt na Karaibach. Ale skoro to czytacie, to wiecie już, że wygrałem – po zaciętym, ale krótkim pojedynku pokonałem jednego z najsłynniejszych piratów i zdobyłem jego statek. Do dziś nie wiem, jak mi się to udało, ale od tego momentu życie stało się o wiele, wiele prostsze, bo temu okrętowi nie dorównuje chyba żaden na Karaibach – ma więcej dział niż galeony i jest od nich o wiele, wiele bardziej zwrotny. Drżyjcie więc bogaci Hiszpanie, pyszni Anglicy i skąpi Holendrzy, kapitan Marcellus przybył zawojować Karaiby!



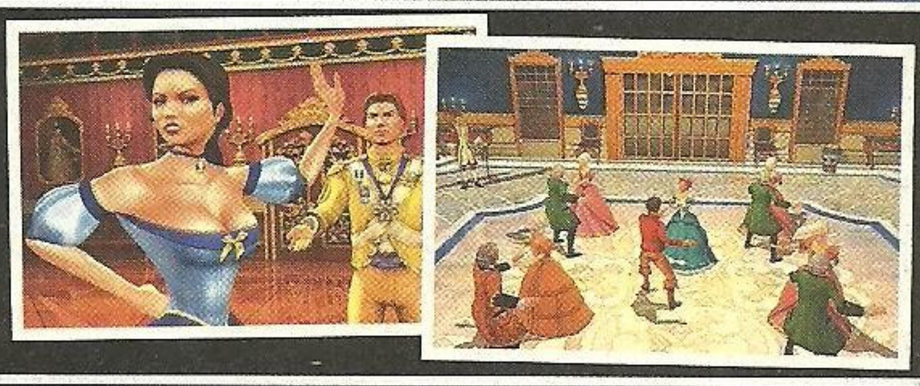
Pomimo pełnego 3D nie można dowolnie bawić się kamerami, przez co celowanie, jak na dzisiejsze standardy, pozostawia sporo do życzenia.

Morze możliwości

Niezły bufon z tego Marcellusa, trzeba to przyznać. Ale takie są prawa młodości, a gdy pisał te słowa i zdobył jakimś szczęśliwym trafem ogromną fregatę Henry'ego Morgana nie miał jeszcze dwudziestu lat i nie do końca zdawał sobie sprawę, że Spanish Main to kilkadziesiąt większych i mniejszych portów, mnóstwo statków i okrętów wojennych, piratów i ich łowców, a także zdradzieckich skał, niesprzyjających wiatrów i największego przekleństwa każdego kapitana – załogi zawsze skłonnej do buntu. Jak za chwilę przeczytacie – młody Marcellus spuścił nieco z tonu, gdy twarz mu ogorzała od wiatru, a na ciele przybyło blizn. Ale najpierw kilka objaśnień do pamiętnika. Żeglowanie po morzach w Pirates!, to bardzo prosta sprawa – po niewielkim wycinku ogromnej (obejmującej niemal wszystkie wyspy morza Karaibskiego (z Kubą na czele), wybrzeże Meksyku, Florydę, Trynidad i tak dalej i dalej) i bardzo ładnie wykonanej mapy sunie kolorowy stateczek, wokół którego czasami baraszkują delfiny. Obrazek jest sielski ponad wyobrażenie po prostu, morze olśniewająco błękitne, a pędzące (lub włokące się niemiłosiernie) chmury wyznaczają kierunek wiatru. A jako że sterujemy

A TAK LUBIĘ PODPIERAĆ ŚCIANY...

Podczas balu musimy wciskać w odpowiednim momencie przyciski wyświetlające się na dole ekranu, co wydaje się dość proste i takie rzeczywiście jest, bo rytmu nie trzeba się trzymać, a czasu na wciśnięcie konkretnego przycisku jest dość dużo. Jednak na wyższych poziomach podpowiedzi znikają i trzeba się zdać na uważne obserwowanie gestów wykonywanych przez partnerkę w tańcu, a wtedy czasu na reakcję jest już o wiele mniej. Są cztery gesty – lewo, prawo, przyciąganie i odpychanie. Dwa pierwsze nie stanowią żadnego problemu, ale schody zaczynają się, gdy trzeba szybko rozróżnić gesty odpychania i przyciągania. Aha, po każdym udanej figurze tanecznej nasza partnerka pała coraz większym afektem do bohatera, ale każdy błąd powoduje gwałtowne ochłodzenie jej uczuć. Z zapisków w dzienniku wynika, że Marcellus szczerze nie znosił tańców, szczególnie po kilku latach bywania na salonach bogaczy. Stały się nudne, powtarzalne i zajmowały zdecydowanie za dużo czasu, bo każdy taniec to dobrych kilka minut wciskania w dość wolnym tempie kolejnych przycisków.



Bitwa morska to poezja w ruchu. Aż miło popatrzeć, jak żelazne kule szatkują kadłub, żagle i załogę wrażego okrętu.

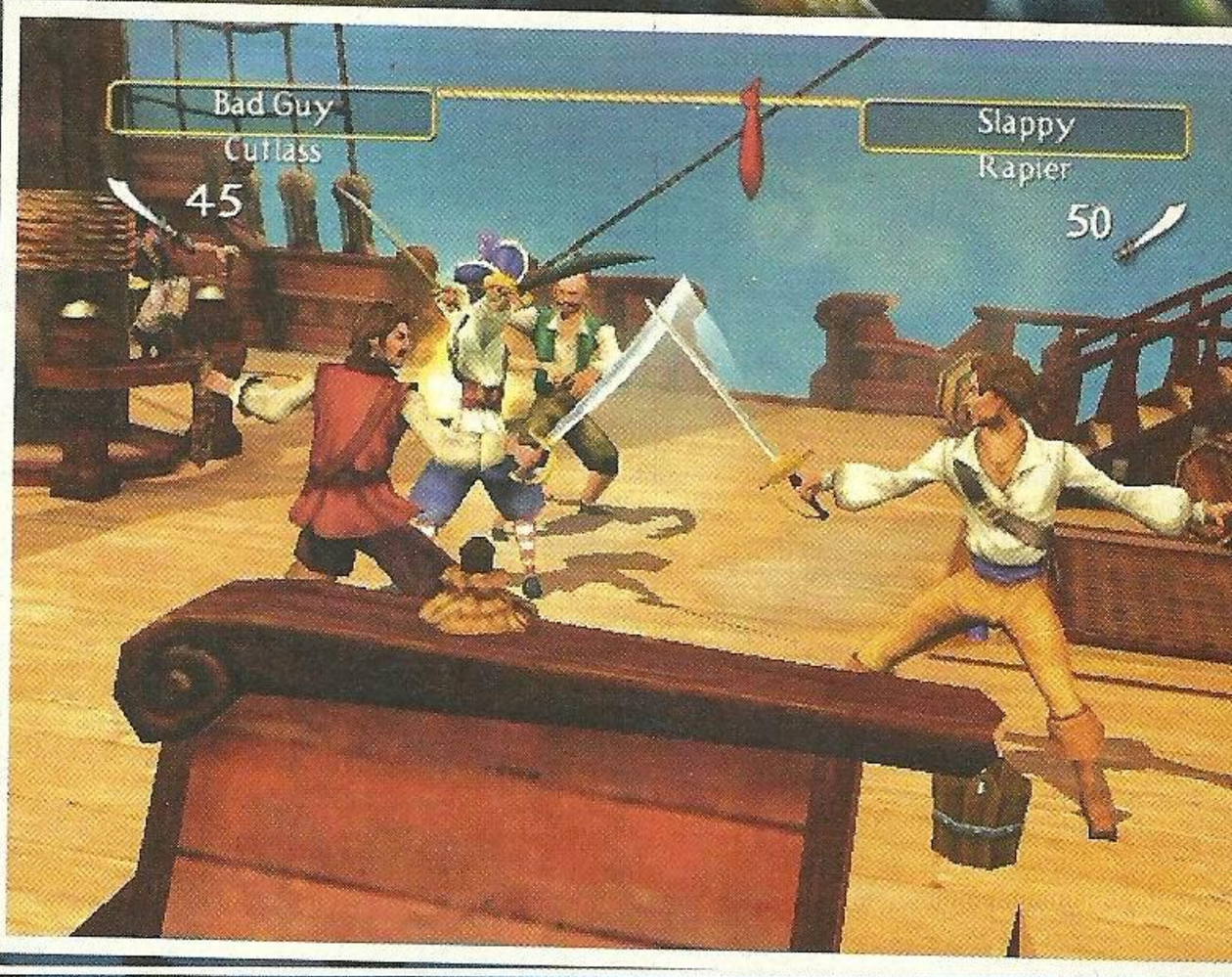
TROCHĘ RUCHU

Pojedynki odbywają się na zasadzie przeciągania liny – celnymi ciosami spychamy przeciwnika, aż w końcu wypadnie za burtę lub wpadnie w ogień i sam wyskoczy (lub zdarzy mu się coś jeszcze innego, ale po kilku walkach wiemy już dokładnie, co to będzie i od tego momentu skipujemy scenki rodzajowe zaraz po decydującym ciosie).

Ciosy są tylko trzy – cięcie na głowę, na nogi i pchnięcie, zaś wraże ataki blokujemy lub ich unikamy (podskok lub schylenie się). Na niższych poziomach trudności pojedynki nie stanowią żadnego problemu, dopiero na dwóch najwyższych stają się trudniejsze, a że jest ich bardzo dużo, to warto zainwestować w umiejętność szermierki (Skill at Fencing) na samym początku gry – prawdopodobnie tylko dzięki temu Marcellus pokonał Morgana. Ogólnie pojedynki są niezłe, bo mimo wszystko w miarę emocjonujące, ale zdecydowanie przydałoby się więcej ciosów i uników, a scenki odgrywane na ich zakończenie i w trakcie trwania walki też powinny być bardziej zróżnicowane – na przykład podczas pojedynku w karczmie zawsze po pierwszym ciosie wykopujemy przeciwnika przez barierkę z balkonu, a pod koniec barmanka rozbija mu na głowie butelkę.

Z pojedynkiem wiąże się pośrednio jeszcze jedna mini-gierka, otóż czasami bywa tak, że atakujemy okręt, który ma kilkukrotnie liczniejszą ekipę na pokładzie. Wtedy odpala się gierka, która ma szanse wyrównać. Nasz bohater biega i robi różne akrobatyczne figury w stylu filmów awanturniczych z Errolem Flynnem, a my musimy wklepać podaną kombinację zanim pasek czasu dojdzie do końca. Gdy nam się uda – szanse się wyrównują, gdy nie – przeciwnik utrzymuje przewagę, co ważne jest o tyle, że gdy liczebność naszej załogi spadnie do jednego, to każdy celny cios przeciwnika spowoduje naszą kapitulację i pozostawienie na bezludnej wyspie, co ma druzgoczący wpływ na zdrowie i spowoduje, że kariera pirata będzie krótsza. Podobnie niezdrowe jest wpadnięcie w łapy straży miejskiej podczas wkradania się do miasta – lądujemy w ciemnicy i czekamy kilka miesięcy na ułaskawienie.

wiatru jesteśmy kompletnie uzależnieni. Co gorsza, wiatry na Karaibach wieją zazwyczaj ze wschodu, co sprawia, że podróż na zachód jest szybka i komfortowa, ale powroty bywają uciążliwe. W zasięgu wzroku pojawiają się fragmenty stałego lądu, wyspy, wysepki, zatoki, skały oraz rafy, na których możemy uszkodzić nasz statek. Czasami zdarzy się też sztorm, który również może trochę okręt uszkodzić, ale zazwyczaj nie jest specjalnie groźny. Co najważniejsze jednak, w okolicy kręci się całe mnóstwo innych statków, które możemy zaatakować i zyskać na tym nie tylko kasę oraz towary, ale także lepszy statek. A innej możliwości niestety nie ma – nową łajbę można tylko zdobyć, bo nikt ich nie sprzedaje. Widać także oczywiście porty, wioski indiańskie, pirackie kryjówki oraz misje jezuitów, do których możemy zawitać. I jeszcze słów kilka o ukrytych skarbach. Ich odnajdywanie jest bardzo proste – wystarczy znaleźć „na oko" miejsce odpowiadające opisowi z mapy, przybić do brzegu mniej więcej

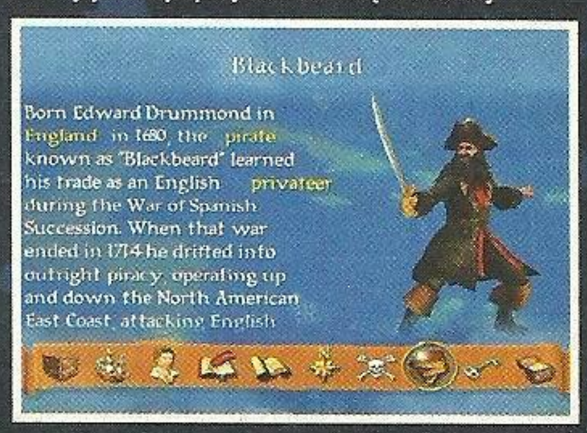


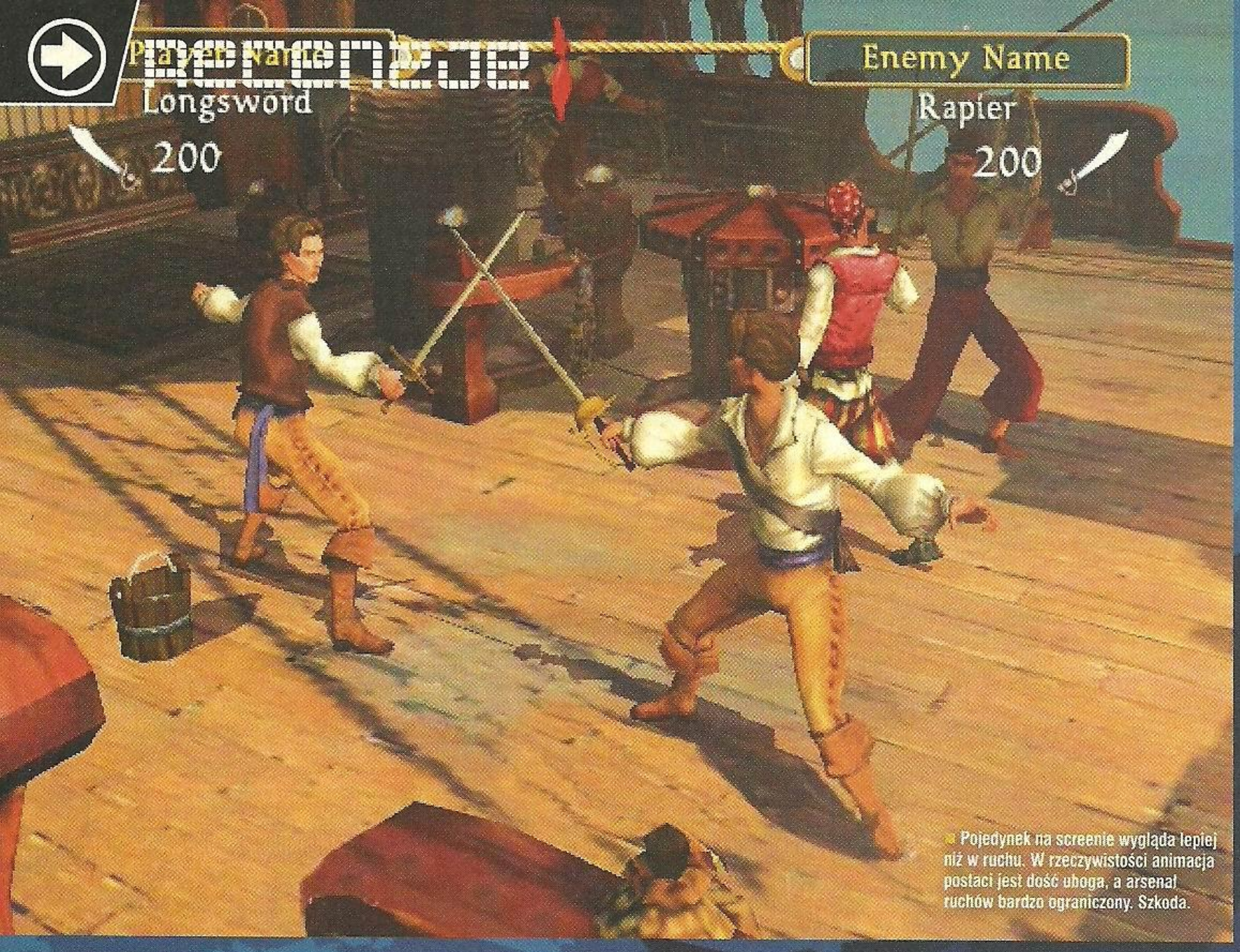
Kapitan Marcellus z całego pirackiego fachu najbardziej ukochał bitwy morskie. Cenił je za możliwość wykazania się zmysłem taktycznym i umiejętnościami wykorzystania wiatru oraz przewagi szybkości i zwrotności, tak by jak najlepiej ustawić się do salwy pełną burtą.

w odpowiednim punkcie i jeżeli dobrze odczytaliśmy mapę – skarb jest nasz. Pływanie zajmuje sporo czasu, ale nie jest najważniejszym elementem Pirates! Za to niewątpliwie jest takowym bitwa morska.

Po znalezieniu się w bezpośredniej bliskości jakiegoś statku wystarczy wcisnąć przycisk odpowiedzialny za przejście w tryb ataku, by sprawdzić, co atakujemy. Szczególnie na początku warto to robić, potem już po samej sylwetce rozpoznajemy z czym mamy do czynienia. Pojawia się też czerwona strzałka wskazująca, który (jeżeli jest ich więcej w okolicy) z celów zaatakujemy. Tu trzeba uważać, bo zamiast wroga łatwo jest się rzucić na statek, który akurat na przykład eskortujemy. Po potwierdzeniu rozkazu zostajemy przeniesieni na planszę będącą powiększeniem okolicy, w której się znajdujemy. Tu wystarczy manewrować statkiem tak, żeby mieć przewagę nad przeciwnikiem (wiatr odgrywa kluczową rolę – mniejsze i zwrotne jednostki zazwyczaj dość swobodnie uciekają przed wielkimi i ciężkimi galeonami) i jednocześnie móc do niego strzelać z jednej z burt. Można używać zwykłych pocisków (najbardziej niszczą kadłub), takich do niszczenia ożaglowania, albo szrapneli do dziesiątkowania załogi przeciwnika. Zwykłe kule mają największy zasięg, specjalne sporo mniejszy. Gdy uznamy, że przeciwnik został wystarczająco zmiękczony (wyraźnie widać zniszczenia w postaci poszarpanych żagli lub nawet złamanego masztu, ale jest też pasek „życia" każdego statku) przystępujemy do abordażu i gdy osiągnęliśmy dość dużą przewagę, przeciwnik podda się zanim dojdzie do walki wręcz. Jednak czasami wrogi kapitan jest krewki i bardzo chce walczyć, a wtedy zaczyna się jedna z najczęstszych mini-gier w Sid Meier's Pirates! – pojedynek, o którym przeczytacie sobie w odpowiedniej ramce.

Kapitan Marcellus z całego pirackiego fachu najbardziej ukochał właśnie bitwy morskie. Cenił je za możliwość wykazania się zmysłem taktycznym i umiejętnościami wykorzystania wiatru oraz przewagi szybkości i zwrotności, tak by jak najlepiej ustawić się do salwy





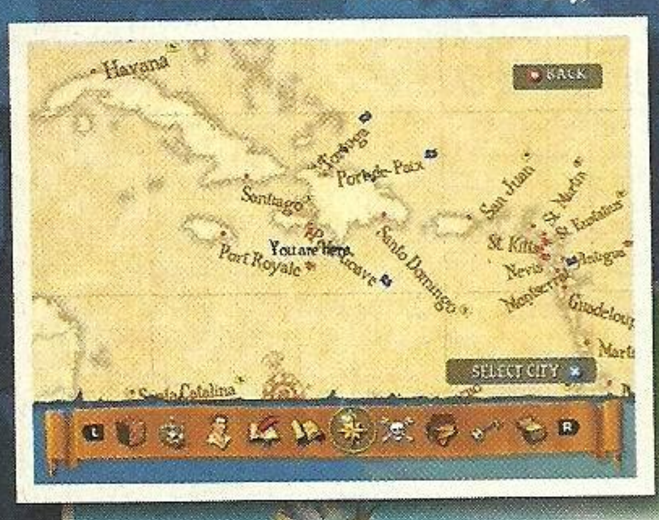
Pojedynek na screenie wygląda lepiej niż w ruchu. W rzeczywistości animacja postaci jest dość uboga, a arsenał ruchów bardzo ograniczony. Szkoda.

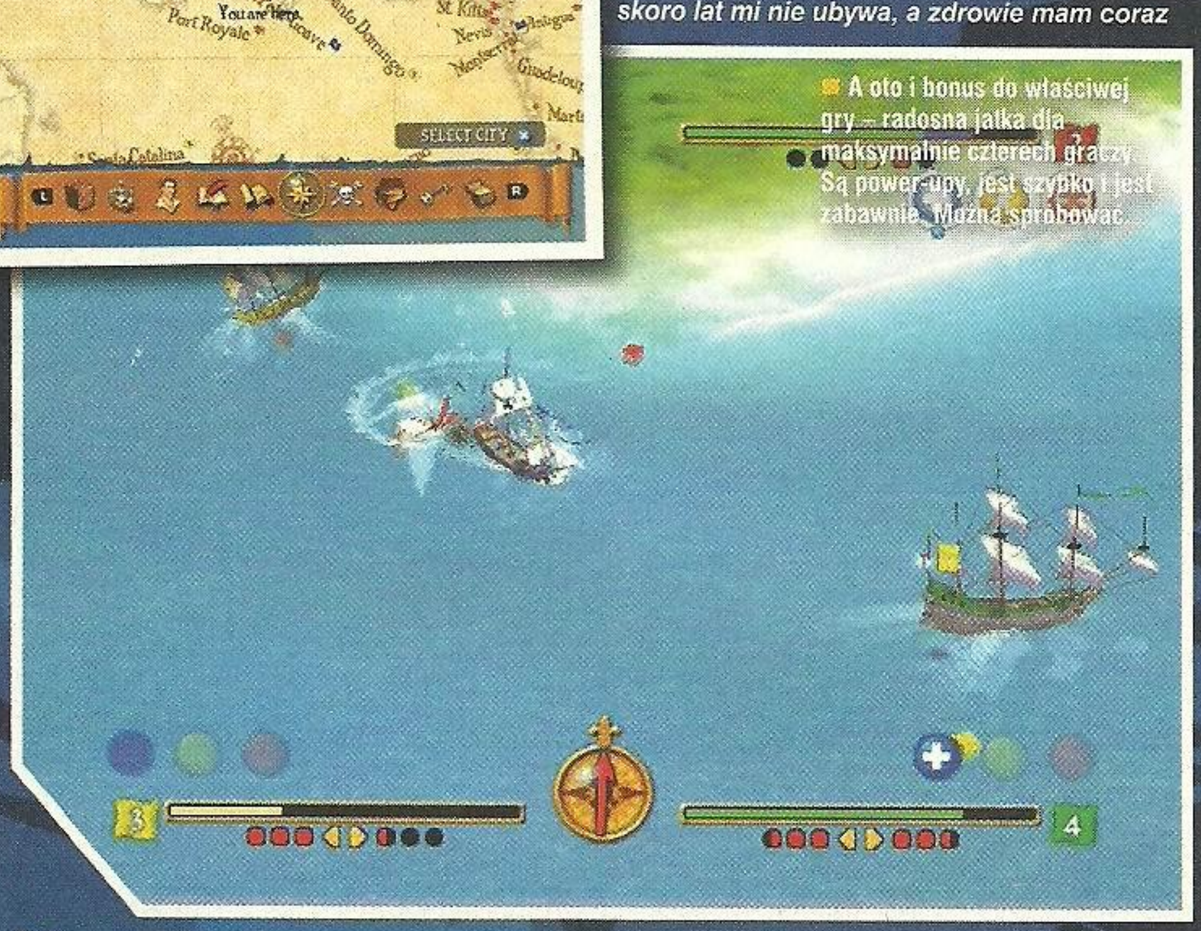
Piraci to w sumie gra bardzo, ale to bardzo prosta. Opiera się na ciągle powtarzających się schematach i powtarzanych do znudzenia elementach. Ale Pirates! wciągają w sposób niebywały i oferują sporo głębi i sympatyczną rozrywkę na naprawdę bardzo długie, mijające jak z bicza strzelił godziny.

pełną burtą. Ale to nie tylko w nich leży siła, tej niesamowicie prostej, a jednocześnie bardzo głębokiej gry. Bo siła ta leży moi mili w mnogości zadań do wykonania i tym, że niemal wszystko odciąga nas od głównego questa gry, bo ciągle ma się ochotę zrobić coś innego. A to trafimy na jakiś wyjątkowo tłusty kąsek do zaatakowania (warto słuchać barmanek, to straszne plotkary), a to wpaść na chwilę do portu i poflirtować z córką gubernatora, albo też odwiedzić mnichów i na przykład odeskortować imigrantów do jednego z najbliższych miast. Życie pirata okazuje się być tak kuszące, że potrafi przyćmić chęć zemsty i troskę o bliskich – w dzienniku Marcellusa znalazłem nawet kilkuletnie okresy, w których nie znalazła się choćby wzmianka o poszukiwaniach rodziny lub złego hrabiego. Szczególnie podczas kilku pierwszych lat jego pirackiej kariery. Wróćmy więc do dziennika...

Zima roku pańskiego 1670

Dziesięć lat żegluję już po Karaibach, stoczyłem dziesiątki pojedynków, pokonałem wszystkich najbardziej znanych piratów, nawet słynnego Czarnobrodego ogryzają już kraby. Zatopiłem lub przejąłem mnóstwo statków, zdobyłem ogromne skarby, splądrowałem kilka miast, zdobyłem kilka innych i ustanowiłem w nich gubernatorów z mojego wyboru, a za zasługi dla korony francuskiej zostałem księciem. Byłem na dziesiątkach balów u gubernatorów, flirtowałem chyba ze wszystkimi co ładniejszymi dziewczynami w każdym z portów, a nawet w końcu się ożeniłem, choć żonę widziałem kilka lat temu, bo niespokojny duch ciągle rzuca mną po całym Spanish Main. I tylko co z tego, skoro lat mi nie ubywa, a zdrowie mam coraz gorsze. Ostatnio dowiedziałem się też, że Holendrzy wyznaczyli astronomiczną cenę za moją głowę, więc ciągle muszę walczyć z kolejnymi łowcami piratów. A przecież moi krewni, o których niemal już zapomniałem, nadal są więzieni przez hrabiego Montalbana, a on sam śpi spokojnie w swej kryjówce, gdy ja rzucam się niespokojnie na wąskiej koi w mej kapitańskiej kajucie...




A oto i bonus do właściwej gry – radosna jatka dla maksymalnie czterech graczy. Są power-upy, jest szybko i jest zabawnie. Można spróbować...

Wojna i polityka

Dziesięć lat kariery Marcellusa to ciąg zwycięstw na morzu i w pojedynkach, dziesiątki podbojów sercowych, góry zdobytego i roztrwonionego złota, zaszczyty, tytuły oraz ziemie nadawane przez tych i tamtych, bo kapitan sprytnie planował swe ataki tak, żeby mieć z nich korzyści nie tylko u Francuzów, ale także u innych frakcji, dzięki czemu na przykład bywał nagradzany za ten sam hiszpański statek zarówno przez Anglików, jak i Francuzów. A przecież gdyby nie chęć sławy już dawno wypełniłby wszystkie questy wymagane, by dotrzeć do hrabiego oraz odnalazł zaginioną rodzinę. Ale nie potrafił się na tym skupić i ciągle plądrował coś innego, wypełniał zadania niezwiązane z poszukiwaniem rodziny, polował na wszystkich innych piratów i tak dalej i dalej.

Zdobywał też miasta – w momencie, gdy jakaś frakcja wyjątkowo nas nie znosi, przestajemy być wpuszczani do jej portów. Po dopłynięciu do takiego miasta pojawiają się trzy opcje – odpłynąć bezpiecznie, wkraść się lub zaatakować. Zakradanie się, to kolejna mini-gierka – tym razem prosta jak konstrukcja cepa skradanka tpp – trzeba omijać strażników (lub ich atakować i ogłuszać z zaskoczenia) lawirując ciemnymi uliczkami miasta. Można w ten sposób dotrzeć do pałacu gubernatora (i na przykład wykupić sobie amnestię lub podbić serce jego pięknej córy) lub do tawerny, by tam wypełnić jakiegoś questa w stylu zdobycia nagrody za poszukiwanego szpiega lub oszusta. Skradanie nie jest może jakoś specjalnie fajne, ale czasami jest miłą odskocznią od kolejnych morskich bitew i pojedynków.

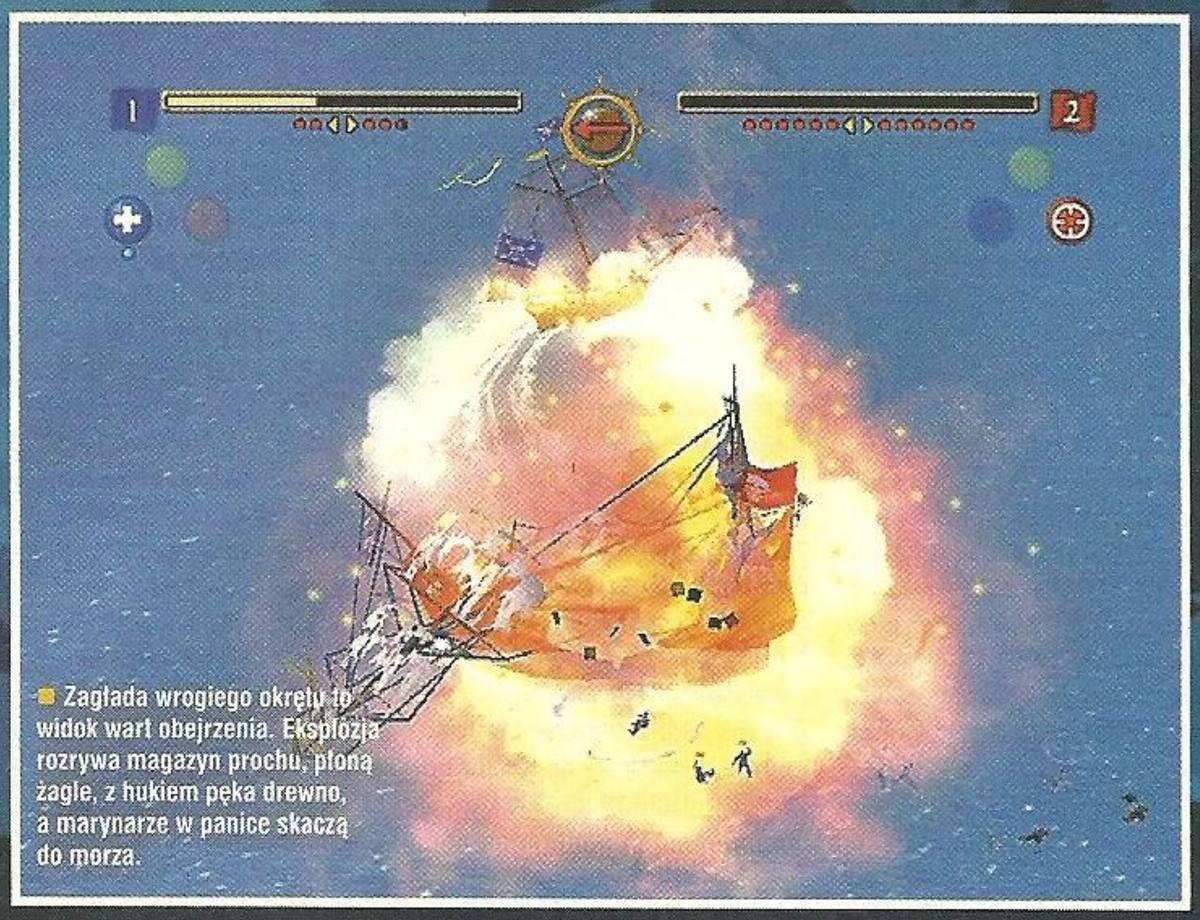
Z kolei szturm na miasto to prosta, turowa gierka strategiczna – mamy do dyspozycji jednostki strzelające oraz walczące wręcz i musimy pokonać oddziały przeciwników. Duże znaczenie odgrywa ukrywanie się w lesie, skąd strzelcy mogą w miarę bezkarnie zasypywać ołowiem odsłonięte oddziały wroga, oraz atakowanie z flanki lub od tyłu, co daje sporą przewagę i zazwyczaj gwarantuje zwycięstwo. Warto kombinować, bo obrońcy zazwyczaj mają więcej jednostek strzelających, a często także konnicę. Jednak bitwy są zazwyczaj na tyle proste, że kapitan Marcellus nie przegrał ani razu (a przynajmniej to wynika z jego pamiętników), choć czasami miał spore straty w ludziach. Zawsze jednak stosował zasadę, by nie atakować miast, w których oddziały obrońców byłyby liczniejsze niż załoga jego flotylli statków. A tak, flotylli, bo maksymalnie można mieć aż sześć statków, choć do walk morskich wystawić można tylko jeden. Reszta służy do przewożenia żarcia dla załogi i złupionych skarbów, ale niestety dość mocno spowalnia żeglowanie.

Z dużą liczbą okrętów wiąże się jeszcze jeden problem – potrzeba sporo ludzi do ich obsadzenia, a im liczniejsza załoga, tym trudniej utrzymać jej wysokie morale. Choćby się kapitan nie wiadomo jak starał, to duża załoga po kilku/kilkunastu miesiącach pływania zacznie się buntować i nie ma na to żadnej rady – można co najwyżej nieco odwlec moment, w którym wypowie posłuszeństwo. Jedynym skutecznym sposobem jest podzielenie zrabowanego złota i rozpuszczenie załogi, aby mogła sobie nieco pohulać w zamtuzach. Po takiej akcji trzeba jeszcze tylko odczekać kilka miesięcy w porcie i można ruszać dalej. Z niewielką, ale bardzo zadowoloną z życia

KUPCY, ŻOŁNIERZE I CWANIAKI

Dość ważną rolę w Pirates! może odgrywać handel, oczywiście jeżeli ktoś ma do tego smykałkę – różnice cen w poszczególnych portach bywają olbrzymie i warto czasami popłynąć gdzieś dalej i sprzedać towar o wiele drożej. Jak ktoś się uprze, to może niemal całą grę przejść jako uczciwy (w miarę, moi mili, w miarę) kupiec i toczyć bitwy morskie tylko wtedy, gdy wymaga tego scenariusz, lub gdy się zostanie zaatakowanym. Spróbowanie takiego kompletnie innego podejścia wydaje się dość kuszącą wizją i kto wie, może za jakiś czas kapitan Marcellus znów ruszy na Karaiby, tym razem jako kupiec korzenny. A przecież to nie wszystko – można na przykład być czymś w rodzaju żołnierza i walczyć tylko z wrogami własnej nacji i budować jej potęgę. Albo jeszcze inaczej – zająć się przewożeniem osadników, by miasta zyskiwały na znaczeniu lub przeciwnie – napuszczać na nie piratów lub Indian, tak by osłabić je przed atakiem. Możliwości jest po prostu multum, a każda zachęcająca. Szczególnie zaś takie, w których nie ma wizji tańczenia...

- **Dobre:** Mnóstwo sposobów przeżycia pirackiego życia ;), lajtowy klimacik.
- **Złe:** Za dużo powtarzających się elementów, zarówno mini-gier, jak i scenek rodzajowych.
- **Brzydkie:** Niektóre córki gubernatorów pięknością nie grzeszą, hehe.



Zagłada wrogiego okrętu to widok wart obejrzenia. Eksplozja rozrywa magazyn prochu, płoną żagle, z hukiem pęka drewno, a marynarze w panice skaczą do morza.

załogą. Przy okazji można też wejść na wyższe poziomy trudności, gdzie walka morska staje się prawdziwym wyzwaniem, a pojedynki robią się bardzo trudne.

Kapitan Marcellus zdobył też serce pięknej córki gubernatora, a z wieloma innymi flirtował, dla przyjemności, zysku, informacji i tak dalej. Flirty wiążą się z następną mini-gierką – tańcem na balu, o której przeczytacie w kolejnej ramce.

Wiosna roku pańskiego 1676

Po szesnastu latach na morzu zakończyłem karierę pirata, osiadłem spokojnie w Hawanie i zostałem biskupem. Dziwne, ale prawdziwe – to kasa zapewnia taką pozycję społeczną, nie wiara. Kilka miesięcy temu odnalazłem ostatnich zaginionych krewnych, a potem odszukałem hrabiego i wydarłem mu jego czarne serce...

Nie, o tym tylko śniłem – zamiast tego został chłopcem pokładowym na moim statku i teraz czyści pokłady i jest popychadłem dla bosmana oraz reszty chłopaków. Czasami dziwnie chodzi, ale to nie są sprawy, o których człowiek stanu duchownego powinien myśleć siedząc w swej rezydencji nad kolejną szklanką rumu...

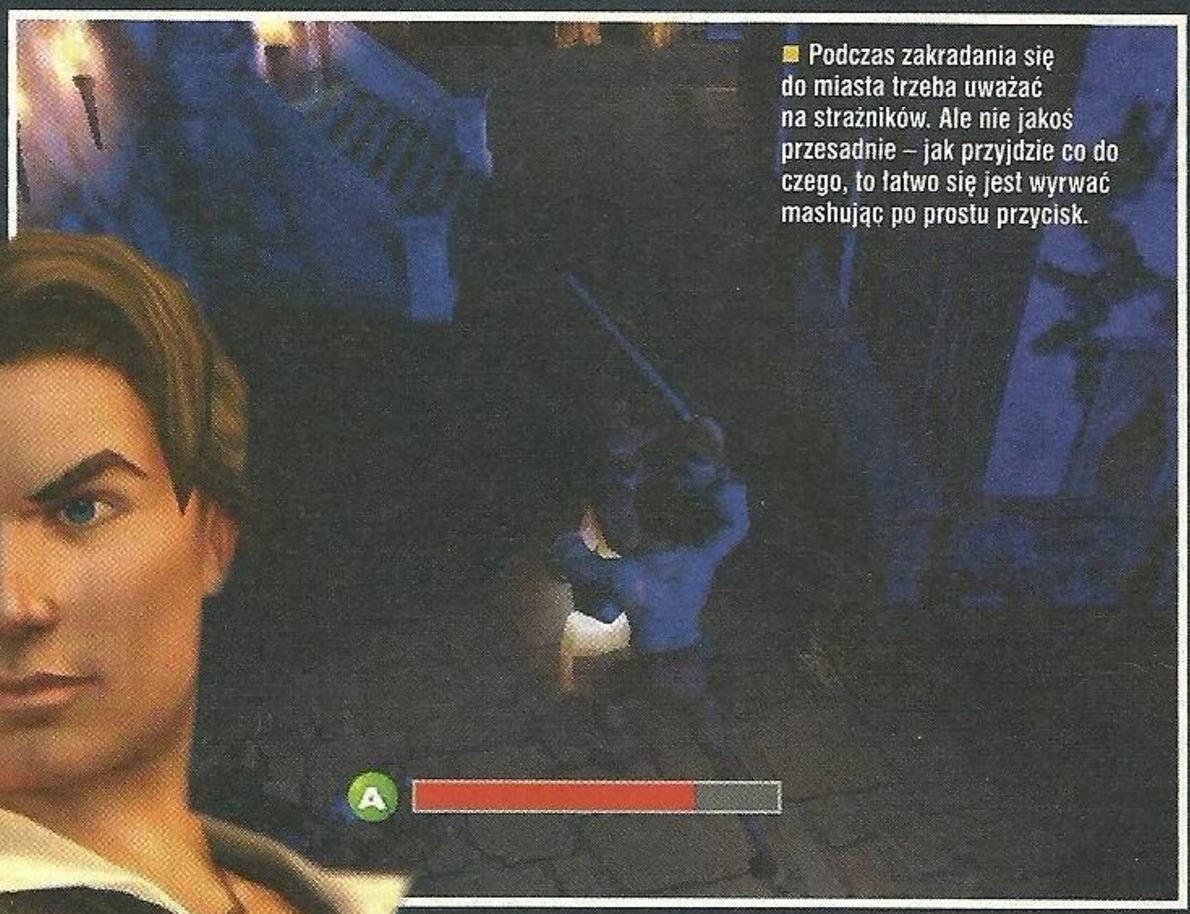
Trudy pirackiego życia

Dziennik w tym momencie się urywa, czas wyciągnąć wnioski z tej pouczającej lektury. Piraci to w sumie gra bardzo, ale to bardzo prosta. Opiera się na ciągle powtarzających się schematach i powtarzanych do znudzenia elementach – port, gubernator, bal, tawerna, rejs, zatapianie statków, pojedynki, trochę questów, port, gubernator, bal...

Ale prostota jest tak naprawdę pozorna, bo Pirates! wciągają w sposób niebywały, oferują sporo głębi i sympatyczną rozrywkę na naprawdę bardzo długie, mijające jak z bicza strzelił godziny. I choć niektóre elementy w pewnym momencie zaczynały nużyć dzielnego Marcellusa, i na przykład starał się uniknąć tańczenia na balach, to i tak poświęcił znaczną część swego życia na żeglowanie po Karaibach. Nawet mimo tego, że oprawa gry nie jest olśniewająca – trochę bajkowa, bardzo ciepła, pozytywna i całkiem ładna, ale na pewno nie wymagająca od Xboxa wysilania procesora. Postacie są komiksowe i sympatyczne, ale jak na mój gust zbyt często się powtarzają. Zresztą jak zdecydowanie zbyt wiele elementów tej gry. Udźwiękowienie jest nie najwyższych lotów, ale trzyma bajkowy klimat tej opowieści – postacie porozumiewają się jakimś simo-podobnym językiem, a muzyczki, choć przyjemne, to po kilkunastu godzinach grania (a tyle spokojnie można na Pirates! poświęcić, a nietrudno dużo, dużo więcej) trochę już nużą, szczególnie, gdy po raz setny słyszy się tą samą melodyjkę podczas zawijania do francuskiego portu. Aha, jest też tryb multiplayer dla czterech graczy na jednym Xboksie – radosna bitwa morska z power-upami i dość szaloną akcją. Tak na osłodę.

Pirates! to w sumie bardzo dziwna kombinacja i nadal mam problemy z tym, jakie wnioski wyciągnąć z lektury dziennika Marcellusa – niby widać, że na początku rzucał się na każdy przepływający w pobliżu statek, sam szukał sobie zadań pobocznych, tańczył i z radością toczył kolejne pojedynki, ale po tych kilkunastu latach kariery (czytaj: godzinach gry) wyraźnie zaczęło go nużyć kręcenie się bez celu i chciał jak najszybciej wypełnić wszystkie, bardzo liniowe zresztą, questy prowadzące do zaginionych członków rodziny i zemścić się na złowrogim hrabim Montalbanie, by wreszcie móc ze spokojnym sumieniem udać się na zasłużoną piracką emeryturę, pić rum i tylko czasami podśpiewywać sobie „Dziesięciu chłopa na umrzyka skrzyni..."

Marcellus ■ ■



Podczas zakradania się do miasta trzeba uważać na strażników. Ale nie jakoś przesadnie – jak przyjdzie co do czego, to łatwo się jest wyrwać mashując po prostu przycisk.

PS: Zbieżność imion z autorem pamiętnika jest czysto przypadkowa.

Xbox | PC Świetny remake, ale momentami zbyt wierny oryginałowi.

- **Wydawca:** 2K Games
- **Producent:** Firaxis
- **Liczba graczy:** 1-4

Wykorzystuje: Live!

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.4

ZAPACH STAREJ SZKOŁY...

Ten remake staroszkolnych Piratów przede wszystkim podkreśla geniusz pierwowzoru z 8-bitowych komputerków. Jeśli w 2005 roku udało się odtworzyć kilkunastoletnią grę w praktycznie niezmienionej formie, to jak to świadczy o jej pierwotnych założeniach i o jej twórcy, który firmuje ją przecież swoim nazwiskiem? Sid Meier to niewątpliwie jeden z najgenialniejszych autorów gier naszych czasów, choć jego produkcje nie powodują opadu szczęki przy pierwszym zetknięciu. Bazują raczej na prostych, ale doszlifowanych mechanizmach i mają to „coś", które chcielibyśmy widzieć w każdej wydawanej grze video i komputerowej. Meier to w ogóle ciekawa postać – eksplozja jego talentu przypadała raczej na poprzednią dekadę (Gettysburg, Alpha Centauri, Civilization czy właśnie Pirates!), ale mam nadzieję, że jeszcze czymś nas zaskoczy – tak, jak choćby właśnie tym remake'iem. Sid jest kolejnym przykładem tego, że wielcy twórcy po prostu duszą się w korporacjach i mają dosyć panów w garniturach życzliwie doradzających w temacie kolejnych gier. Z pewnością mógłby pracować na lukratywnym stanowisku u jednego z gigantów rynku, tymczasem otworzył małą firemkę Firaxis Games, w której – jak sam twierdzi – czuje się doskonale i nie zamierza tego zmieniać.

Piraci potrafią wciągnąć tak, jak dawniej. Oczywiście staroszkolne mechanizmy po jakimś czasie stają się łatwe do przewidzenia, a oprawa, choć ładna, niczym nie zaskakuje, to jednak jest coś magicznego w pokonywaniu kolejnych wyzwań pod banderą z czaszką i dwoma piszczelami. Absolutnie kapitalna sprawa. Osobiście cieszę się, że ten remake ma staroszkolny klimat. Szkoda jedynie, że mały wydawca (2K Games) nie ma szans na odpalenie większej kampanii reklamowej i szkoda też, że więcej graczy na świecie kupi Fantastic 4, niż nowych piratów. Nie ma sprawiedliwości. [Gulash]

SNAKES

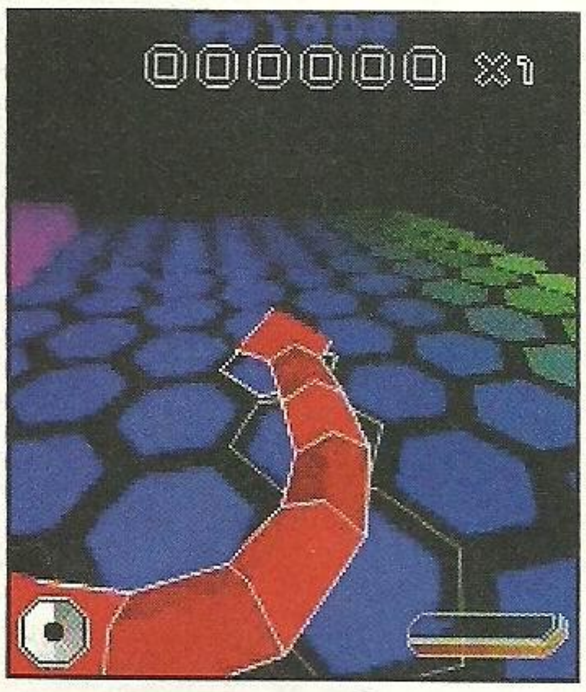
JEST JEDEN PRAWDZIWY BOHATER...

...i każde małe dziecko wie, że jest to Snake! A ten Solid to tylko jakaś kalka stworzona przez małego człowieczka pogrywającego w metrze na swojej Nokii. Popularny wąż znowu zaskakuje. W swoim czasie była to pierwsza mainstreamowa gra na komórki i było tak przez bardzo długi czas. Później niejako odeszła w cień oddając pole innym, bardziej zaawansowanym tytułom. Dziś jednak powraca w pełnej chwale i po raz kolejny zaskakuje! Snakes jest pełnoprawną grą na platformę N-Gage, ale producent udostępnił ją całkowicie za darmo. Wystarczy wejść na n-gage.com/snakes, ściągnąć i wrzucić na kartę pamięci (polecam obejrzeć przy okazji to, co transmitują w TV).

Pierwotnie rozgrywka sprowadzała się do prowadzenia tytułowego „węża" po terenie, poszukiwania i zjadania „jabłek". Podobne zasady rządzą Snakes, ale wszystko zostało podrasowane na miarę XXI wieku poczynając od zwiększenia ilości przeszkód i dopalaczy (tarcze, teleporty itd.), a kończąc na świetnie pomyślanej i zrealizowanej trójwymiarowej grafice wektorowej. Chcesz zagrać z innymi (nawet do czterech graczy), ale nie mają Snakes? Nie ma problemu. Możesz im wszystkim przesłać całą grę przez Bluetooth! Gdyby tak można było ze wszystkimi tytułami... Oczywiście swoje rekordy da się zamieścić na Arenie i chwalić nimi na lewo i prawo zwyczajnie podsyłając znajomym linka do nich.

Snakes powinna starczyć na bardzo długo, ponieważ zawiera aż czterdzieści dwa poziomy. Co prawda kilka pierwszych robi się dosłownie w sekundy, ale kolejne wymagają długich sesji. I wtedy dopiero się zaczyna! [OG] ■ ■

OCENA: 7/10
WYDAWCA: Nokia



CALL OF DUTY

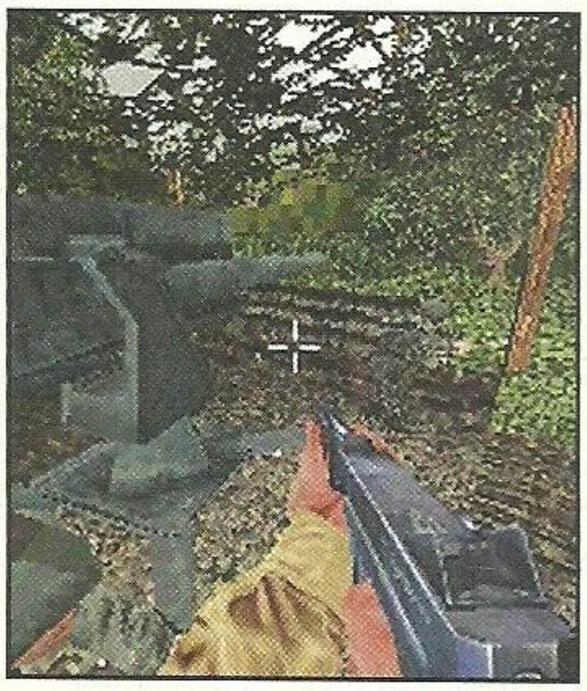
OBOWIĄZEK W(Y)ZYWA

Call of Duty na pececie to według mnie jedna z najlepszych gier fpp wszech czasów. Pierwsza część wywarła na mnie gigantyczne wrażenie, szczególnie poprzez ukazanie realnych bitew rozgrywanych w tamtym okresie. Tam nie byliśmy samotnym wojownikiem, który jedną ręką wygrywa całą wojnę – byliśmy jednym z wielu, w końcu w tej Wojnie nikt nie walczył sam...

Za to w Call of Duty na N-Gage będziesz musiał walczyć z wieloma rzeczami i nikt, ani nic Ci nie pomoże. Niech tylko wymienię kilka z nich: Nic nie widać, ponieważ teren zazwyczaj kończy się kilka metrów przed naszymi stopami i ciągle wyskakują jakieś połamane tekstury przystaniające wszystko dookoła. Kiedy dzieje się zbyt wiele, animacja skacze jak szalona żaba. Sterowanie jest do niczego – zamiast pomagać, przeszkadza. Coś jeszcze? Potrzebujecie jeszcze czegoś więcej?! Wyraźnie widać, że twórcy mieli ogromne ambicje przenieść cały klimat CoD na małą konsolkę, ale po prostu okazały się za duże jak na ich możliwości, a także moc N-Gage. Z technicznego punktu widzenia to prawie cud, że w ogóle coś takiego chodzi na konsolofonie Nokii, ale żeby dało się w to sensownie grać potrzebny jest przynajmniej dwa razy mocniejszy sprzęt.

Zamiast być fajnie, jest – mogłoby być fajnie. Mogłoby być fajne rozwalanie wrogów z tych wszystkich zabytkowych karabinów, podkładanie ładunków, przeprowadzanie szybkich ataków i tak dalej. Tak, mogłoby być, ale nie jest i to właśnie sprawiło, że zamiast świetnej produkcji dostajemy praktycznie niegrywalną, bo komu potrzebny jest taki wynalazek. [OG] ■ ■

OCENA: 3/10
WYDAWCA: Activision



SSX OUT OF BOUNDS

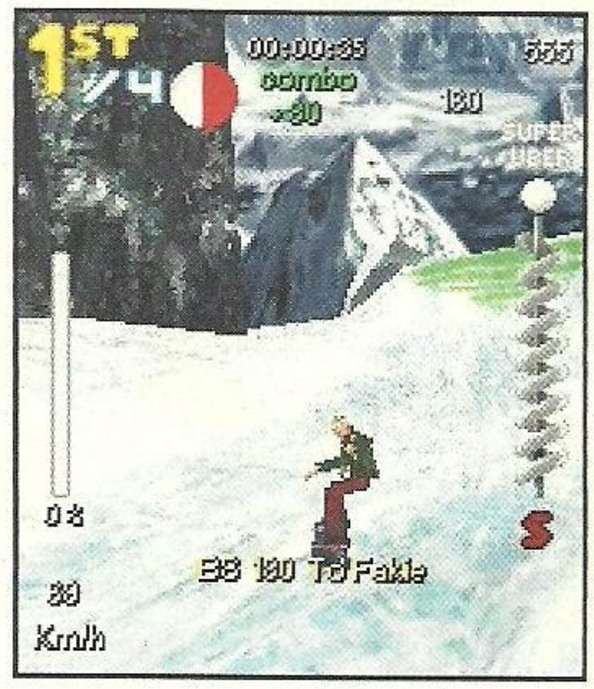
JAZDA BEZ TRZYMANKI? TAA...

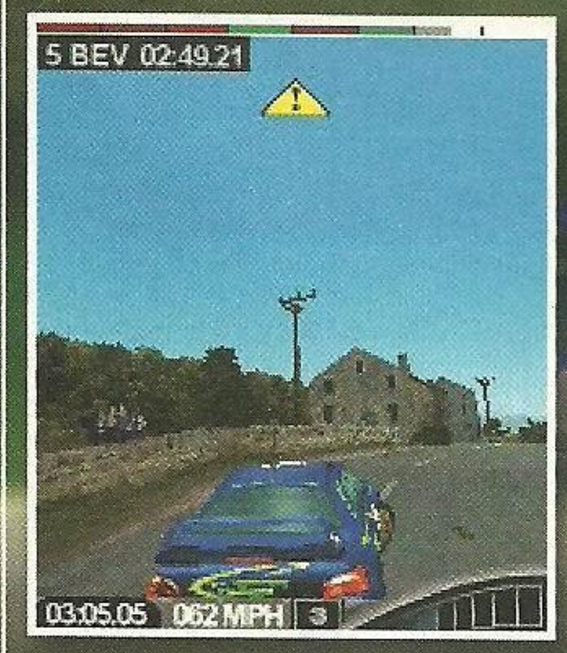
Oto kolejny, po Call Of Duty przykład gry, która z nieprzeciętnej przeszła w sumie niewielką drogę i zakończyła na „takiej sobie". Jak doskonale wiecie trzy części SSX na stacjonarne konsole to przykład geniuszu EA Big, którym udało się naprawdę nieźle zamotać ze snowboardem. A co my tu mamy? Zjeżdżasz z góry, robisz triki, ładujesz boosta, przyśpieszasz i tak w kółko, aż do mety. Powinno być zabawnie, ale nie jest. Zawodnicy zamiast ślizgać się po pięknym puchu rozbijają się o jakieś pokrzywione tekstury. Zresztą nie powinni mieć pretensji, sami wyglądają jak chochoły zlepione z kilku kolorowych kwadracików. Przez większość czasu widać tylko najbliższe metry trasy, co skutecznie utrudnia jakiekolwiek planowanie kolejnych posunięć.

Rozumiem, że N-Gage nie potrafi tyle, co dzisiejsza generacja przenośnych konsol i być może jestem rozpuszczony, ale Colin pokazuje, że jednak można i tego się trzymam. Jak w przypadku wszystkich opisywanych tu gier można pograć po Bluetooth z kumplem i w wyścig z cieniem przez Arenę. Tylko kto by się chciał z tym męczyć... Bo przecież nie grać!

Choć przyznam, że na upartego nawet wychodzą jakieś triki. A ślizgi na rurach to właściwie żaden problem. Ale problemem jest już całkowite zatracenie klimatu i znikoma ilość miodu. Co ja mówię! Miód powinien tu tryskać na wszystkie strony, a można go jedynie trochę liznąć przez ekranik wielkości pudełka zapałek. Jeśli chcecie się dobrze zabawić wybierzcie którąkolwiek część na duże konsole, a tę wersję natychmiast wymażcie ze swojej świadomości. Szkoda czasu, nerwów, kasy. [OG] ■ ■

OCENA: 3/10
WYDAWCA: EA





COLIN MCRAE RALLY 2005

NIE DA SIĘ ZROBIĆ DOBRYCH WYŚCIGÓW NA N-GAGE? BZDURA!

Do tej pory większość tytułów z tego gatunku na konsolofon Nokii okazywało się niewypałami. Pewnie dlatego fiński koncern postanowił zwrócić się do odpowiednich osób. A kto będzie bardziej odpowiedni niż chłopaki z Codemasters z ich Colin McRae Rally 2005? Przecież pewnych rzeczy po prostu nie da się zepsuć. Oczywiście jeśli nie będzie się ich na siłę zmieniać.

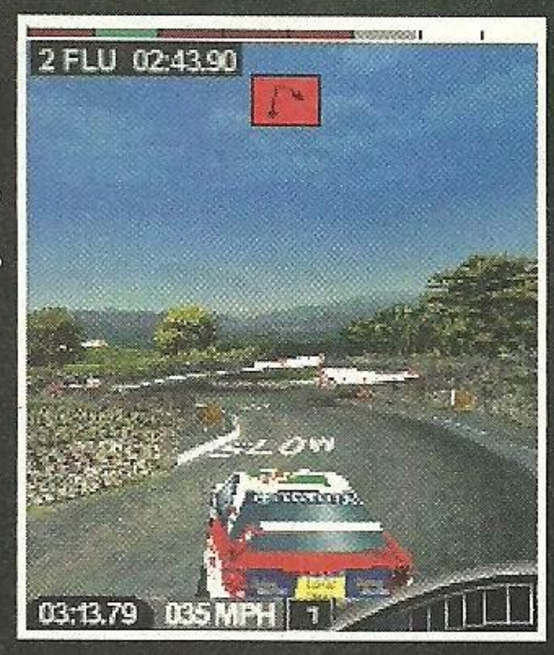
Do takiego wniosku doszli programiści i jak pomyśleli, tak zrobili, przenosząc niemal całą grę w pierwotnej postaci. Oczywiście gdyby chodziło o dużą konsolę nie byłoby się czym podniecać, ale tutaj chodzi o malutkie urządzenie z mocą porównywalną do PS one. To, co pokazuje N-Gage w tym konkretnym przypadku zakrawa na miano cudu i aż szkoda, że wszystkie tytuły tak nie wyglądają, ponieważ wtedy GBA o wiele wcześniej mógłby mieć poważnego konkurenta. Trasy i samochody wyglądają tak, jak na pierwszej konsoli Sony. Ale przecież to nie wada, tylko ogromna zaleta. Aż dziw, że przy takich teksturach i takiej ilości szczegółów animacja w ogóle nie skacze. Nie zabrakło takich smaczków, jak zmienne warunki pogodowe czy widoczne zniszczenia aut.

Dźwięki sprowadzają się do ryku silnika, pisku opon i głosu pilota. Wszystkie są bardzo wysokiej próby i świetnie brzmią przez głośniczek wbudowany w N-Gage.

Oczywiście model sterowania jest dokładnie taki, jak powinien. Czuć, że na różnych powierzchniach samochód zachowuje się inaczej. Podobnie jest, kiedy mocno oberwie któryś z układów. Auto potrafi znosić, źle hamuje, bądź w ogóle nie da się nim sterować. Na szczęście między wyścigami można naprawić uszkodzenia.

Szesnaście aut i sześćdziesiąt cztery trasy w ośmiu krajach, to aż nadto, by spędzić przy Colinie kilka dobrych godzin na samo przejście głównego trybu. Potem można pograć z kumplem przez Bluetooth, a kiedy stwierdzimy, że jesteśmy naprawdę dobrzy warto sprawdzić się w wyścigach z cieniem na N-Gage Arena.

Czy N-Gage otrzymał w końcu dobre wyścigi? Też pytanie! Colin McRae Rally 2005 jest tak dobry, że odłożyłem go dopiero wtedy, gdy ujrzałem napisy końcowe, co w przypadku wyścigów zdarzyło mi się może trzy razy! Jest zdecydowanie najlepszym wyścigiem na N-Gage, jak i najlepszą grą na tę konsolę w ogóle! Nie wyobrażam sobie sytuacji, aby zapalony fan tej konsoli nie miał tego tytułu w swoim zbiorze. OG ■ ■



N-Gage

Racer, jakiego nie było na tej konsoli. Mus!

- **Wydawca:** Codemasters
- **Producent:** Ideaworks 3D
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: Bluetooth, N-Gage Arena

9.0

PATHWAY TO GLORY

N-GAGE MOŻE MIEĆ TEŻ DOBRE GRY

II Wojna Światowa. Europa, rok 1943. Jesteś dowódcą plutonu i prowadzisz go do walki. I miejmy nadzieję – do zwycięstwa. PtG miała być największą i najbardziej rozbudowaną strategią na platformy przenośne. Czy się udało? Kurcze, i to jak!

Zacznijmy od oprawy. Przy produkcji pracowali znawcy tego okresu, mający się upewnić, że wszystko jest na swoim miejscu. Podczas przerywników zastosowano ponad setkę ilustracji i kilka tuzinów fotografii z epoki. Podobno zastosowano nawet sesję motion capture, aby ruchy żołnierzy i ich zachowania wyglądały maksymalnie autentycznie... Trzeba przyznać, że środki jakich użyto do stworzenia tego dzieła zachwycają.

Pole walki ukazane jest z góry, pod odpowiednim kątem. Wszystkie obiekty są pięknie przerenderowane w 2D z najdrobniejszymi szczegółami. Udźwiękowienie stoi na bardzo wysokim poziomie i wyciska z N-Gage wszystko, co może. Postacie mówią w szesnastu językach, w tym po polsku! Bardzo miło usłyszeć ojczysty język w produkcji, która wcale nie była tłumaczona. I miło łechta fakt, że ktoś zauważył niemały wkład Polaków w przebieg wydarzeń na froncie.

Potyczki rozgrywane są w systemie turowym. Prowadzimy każdego żołnierza z drużyny osobno za rączkę tam gdzie chcemy, ustawiamy w odpowiedniej pozycji i wykonujemy jakąś akcję (na przykład atak), po czym ten wszystko posłusznie wykonuje. Oczywiście to, co można zrobić

ograniczone jest przez liczbę punktów przydzieloną każdemu z wojaków. W walce oprócz karabinów, pistoletów, granatów i innych, można wykorzystywać czołgi, a nawet sprowadzić atak powietrzny! Jakby tego było mało, żołnierze mogą zdobywać nowe umiejętności, kolejne bronie i medale.

Oprócz historii dla jednego gracza, gdzie przechodzi się kolejne misje, nie mogło zabraknąć trybu multi przez Bluetooth i N-Gage Arena.

Uff, wygląda na to, że jest to najbardziej dopracowany tytuł na N-Gage i właściwie mógłby być system-sellerem, gdyby nie jeden szczegół – takie gry nie są już mainstreamowe. Teraz prym wiodą fpp i ścigałki. Nawet nowy Commandos będzie już trójwymiarowy. Nie zrozumcie mnie źle, w PtG gra się świetnie, ale czuję, że ślimacząca się turowa zabawa zniechęci większość graczy. Tak było choćby w moim przypadku, mimo że bardzo przyjemnie spędziłem przy niej czas. Ale w końcu nie wytrzymałem ciągłego oczekiwania na wykonanie rozkazu bądź posunięcia wroga. Mam nadzieje, że w Waszym przypadku tak nie będzie, ponieważ PtG to prawdziwa perełka bardzo jasno świecąca przez mały ekranik konsolki.

OG ■ ■

N-Gage — Świetna, rozbudowana i miodna, ale... powolna.

- **Wydawca:** Nokia
- **Producent:** Red Lynx
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.0

Wykorzystuje: Bluetooth, N-Gage Arena

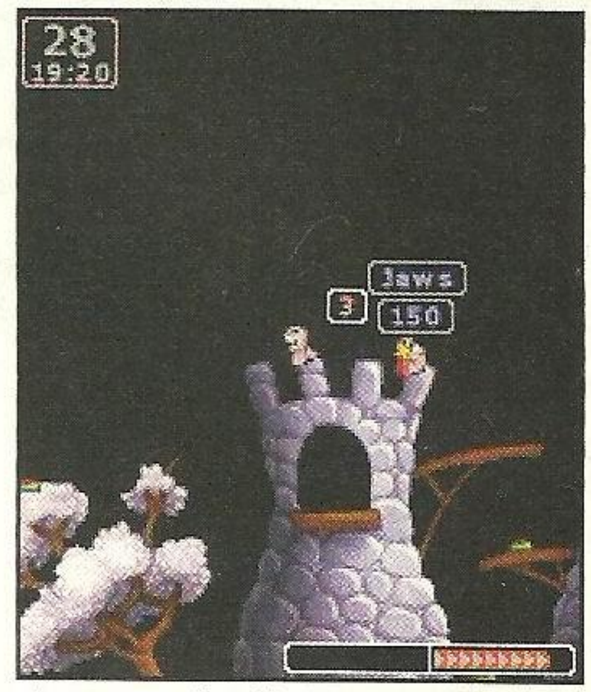
WORMS WORLD PARTY

WEPCHAŁEM ROBALE DO MOJEGO N-GAGE'A

Dosłownie. Nie wciskałem na siłę. Weszły bez większych oporów i muszę przyznać, że są dość posłuszne. Ale co z tego? Tylko stoją i mielą glebę. Wiem! Ustawię je w dwie drużyny i będą walczyć. Hehe, a co mi tam! Dam im nawet wielkie, wykręcone spluwy i cały arsenał odzywek do obrzucania się nawzajem. Może nie ma tu wielkiej filozofii, ale jak wiadomo, to właśnie takie idee zazwyczaj wypalają. Receptura turowej siekarni przy pomocy dżdżownic znana i lubiana jest nie od wczoraj, więc zakładam, że wszyscy już łapiecie o czym mowa i nie musimy zagłębiać się w szczegóły. Sprawdźmy zatem, co szczególnego oferuje ta wersja. Pomińmy wyliczankę broni, odzywek i aren i zajmijmy się tym, co tu naprawdę błyszczy.

A tym czymś jest tryb na dwie osoby po Bluetooth, bądź nawet na cztery w N-Gage Arena. Rozgrywka prowadzona jest w turach, dlatego prędkość połączenia GPRS w zupełności wystarczy, aby cieszyć się niczym nieskrępowaną rozwałką w dosłownie każdym miejscu. Oprócz potyczek Arena ma do zaoferowania turnieje, szukanie przeciwników po określonych cechach oraz globalny ranking.

WWP bardzo dobrze wypadło na N-Gage. Jest to chyba jedyna gra, która w stu procentach spełnia to, o czym



od samego początku trąbiła Nokia. Doskonale sprawdza się w podróży, świetnie w grze z kolegą i naprawdę warto zajrzeć z nią na Arenę. A co najważniejsze – oferuje całe galony przedniego miodu. [OG] ■ ■

OCENA: 8/10 | WYDAWCA: THQ Wireless

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

GDZIE SNAKE'A BRAK, TAM FISHERA POŚLĄ...

Jak zwykle w tej serii wcielicie się w Sama Fishera, agenta NSA. Ale w przeciwieństwie do wcześniejszych części tu nie trzeba, a nawet nie powinno się być samotnym wilkiem. W wykonaniu niektórych wytycznych niezbędna będzie pomoc kolegi z własną konsolą. Przykładów jest wiele, na przykład należy jednocześnie zdjąć dwóch strażników, aby nie uruchomili alarmu; albo jeden z graczy ubezpiecza drugiego, kiedy ten wykonuje jakąś czynność. Zgrana para graczy będzie się wyśmienicie bawiła przy przechodzeniu misji w trybie cooperative.

Idąc dalej tropem multiplayerowej zabawy okazuje się, że nie poprzestano na tym. Otóż będzie można powalczyć między sobą nawet w cztery osoby! Nieźle. Jak zwykle nie zabrakło wsparcia dla Areny. Można wysyłać na nią swoje wyniki i chwalić się nimi przed resztą świata, a w zamian za to autorzy obiecują dodatki do ściągnięcia.

Wszystkie miejscówki (między innymi Tokio, Peru, Panama i Nowy Jork) zostały bardzo ładnie oddane, jednak pewnych rzeczy się nie przeskoczy. W tym przypadku jest to rozdzielczość ekraniku N-Gage i jego moc obliczeniowa. Grafika jest wyraźnie ziarnista, a obiekty kanciaste. Ale wiele smaczków powoduje,

że po pewnym czasie przestaje się zwracać uwagę na te niedoskonałości, a Chaos Theory po raz kolejny pokazuje, że jak się chce, to można dokonać niemal cudów. [OG] ■ ■

OCENA: 8/10 | WYDAWCA: Gameloft

X-MEN LEGENDS

WOLVERINE, CYCLOPS I INNI MUTANCI

Muszę powiedzieć, że miałem niemały orzech do zgryzienia z X-Men Legends. Z wierzchu wszystko wygląda cacy – jest banda herosów, sterujemy jednym z nich, a reszta posłusznie za nim podąża, przemierzając ulice metropolii, co jakiś czas natykając się na grupki złoczyńców. Leje się ich przy pomocy łapek i nóżek, od czasu do czasu odpalając jakiś ruch specjalny. Niby są tu, jak sam zresztą mówi producent, elementy chodzonej bijatyki, strategii, rpg i – co najważniejsze – wciągająca fabuła, ale szczerze mówiąc jakoś mnie to nie obchodzi.

I nie może zresztą, ponieważ wszystko przesłania fatalna oprawa. Wykonanie miejscówek reprezentuje poziom sprzed kilku lat, a animacja ciosów jest do tego samego, co ten miękki i fajny papier... Ja rozumiem, że N-Gage w stosunku do innych przenośnych konsol jest daleko w tyle pod względem mocy, ale inne tytuły na tę platformę wyraźnie pokazują, że jednak można skleić coś bardzo dobrego.

Z X-Men Legends można wyciągnąć coś dobrego tylko w jednym przypadku. Ale będzie to wymagało połączenia mocy czterech graczy i ich konsol w trybie kooperacji. Wtedy, przynajmniej na jakiś czas, przestaje się zwracać uwagę na niedociągnięcia i zaczyna

poważną krucjatę. Ale z rodzaju tych, które chce się zakończyć szybciej niż zaczęło. Jeśli masz zamiar grać sam i nie jesteś „fanem do śmierci", X-Meni wystrzelą z Twojej konsoli niczym z procy. [OG] ■ ■

OCENA: 4/10 | WYDAWCA: Activision

neon

radosna twórczość czytelników i ekipy n+

Jak zapewne zauważylicie, klimat jak zwykle nas zaskoczył i pierwsza połowa lipca w tym przedziwnym kraju była słoneczna i niezwykle przyjemna. Z kolei druga... No dobra, nie zajrzeliście tu, by poczytać o pogodzie, ale o gangsterach, Tekkenach i innych takich. Adrian na długich wakacjach, ale za miesiąc wróci (i da nam wreszcie pograć w Painkillera na Xpudle). [gulash@neo-plus.pl, marcellus@neo-plus.pl]

KONIEC DROGI

Tym razem chciałbym poruszyć dość drażliwą kwestię i wejść na niepewny grunt wojny konsolowej. Konflikt między Nintendo, Sony i Microsoftem już się rozpoczął i, niestety, przeszedł też na część graczy. Spójrzmy jednak ponad tym komercyjnym zgiełkiem. Sprawdźmy, czy rewolucja jest konieczna!

Jak dotąd o Nintendo Revolution wiemy bardzo niewiele, jednak już teraz dziennikarze i gracze podzielili się na dwa obozy – przeciwników i zwolenników drogi wielkiego 'N'. Jednak robiąc niewielkie, acz jak zwykle krzywdzące, uogólnienie, punkt patrzenia na Rewolucję jest identyczny. Ogólnie przyjęta wersja mówi, że Nintendo jest zbyt małą i biedną firmą, by konkurować na polu technologii, reklamy i liczby dostępnych tytułów z S i M$. Nie jest w stanie opracować przerzucającego miliardy polygonów potwora, dokładać do jego produkcji przez kilka lat, wykupując przy tym developerów i exclusive'y. Dlatego też tworzy maszynę słabszą, ale oferującą coś nowego – coś, co może przyciągać tak, jak nieprawdopodobna grafika u konkurencji. I przy okazji uderza w trochę inną grupę odbiorców. Różnica pomiędzy frakcjami polega tylko na tym, że jedni uważają takie podejście za błędne, a drudzy je pochwalają. Tak samo (niemal) wszyscy mają identyczne przypuszczenia, jaką rolę odegra Revo na rynku. W opinii większości Rewolucja będzie stacjonarnym odpowiednik Dual Screena – nie w sensie wyposażenia w touch screen naturalnie. Konsola Nintendo ma mieć porządną specyfikację, niedorównującą innym next-genom, jednak oprócz tego nowinkę w sterowaniu, która przyniesie powiew świeżości, choć nie rewolucję w pełnym tego słowa znaczeniu. Sprzęt się przyjmie, będzie miał swoją grupę wielbicieli (jak NDS), jednak nie wywróci rynku do góry nogami. Krótko mówiąc, sytuacja będzie bardzo podobna do tej, w jakiej znajduje się NDS. Czyli nie ma mowy ani o porażce, ani o powrocie do czasów świetności i hegemonii Nintendo.

Jednak w kontekście tego artykułu nie tyle interesują mnie fakty, co słowa, jakimi obmurowują swoje ruchy szychy firmy hydraulika. „Potężniejsza technologia jest dobra, ale to nie wystarczy", „Czasy, kiedy moc była jedynym aspektem różnicującym konsole, minęły.", „Mógłbym podać Wam techniczną specyfikację [Revolution], bo wiem, że to lubicie, ale nie zrobię tego z prostego powodu: to nie ma znaczenia." – ze zbioru złotych myśli Satoru Iwaty, prezesa Nintendo. Wiadomo, jakie jest stanowisko firmy: postęp graficzny nie jest najważniejszy i developerzy powinni skupić się na wymyślaniu nowych rozwiązań w rozgrywce, a nie dopracowywaniu oprawy. Nie chcę teraz roztrząsać, na ile innowacyjne są produkcje samego Nintendo. Pragnę przyjrzeć się ideologii, jakiej są wierni lub też chcą sprawiać takie wrażenie.

Wszyscy kochamy piękną grafikę i ślinimy się, patrząc na pierwsze screeny z next-genów. Wystarczy przypomnieć, ile dyskusji wzbudziła prezentacja Killzone 2. Dlatego słowa Iwaty, a także Miyamoto i Fils-Aime'a (sławny Reggie), są graczom trochę nie w smak. Zwłaszcza fanom Nintendo, którzy uwielbiają ich gry, ale nie chcą rezygnować z oprawy na najwyższym poziomie. Zadam teraz zaskakujące pytanie: czy istnieje inna droga, niż ta obrana przez 'N'? Rozważmy alternatywę.

Już teraz wiadomo, że produkcja konsol nowej generacji będzie bardzo droga. Analitycy twierdzą, że w przypadku PlayStation 3 będzie to prawie 500$ za egzemplarz! Oczywiście, aby premiera systemu nie okazała się klapą, cena sklepowa zostanie obniżona, a potem przecież już nie wzrośnie – konkurencja oznacza wojnę cenową. Ponadto sam proces tworzenia gier będzie potrzebował większej liczby ludzi, a przy tym i tak się wydłuży. Co za tym idzie, będzie po prostu droższy! Idąc tym tropem, mniej firm będzie mogło sobie pozwolić na developing, co teoretycznie oznacza mniej pozycji na półkach. Zwłaszcza jeśli doliczyć tych twórców, którzy zrezygnują ze względu na zbyt duże ryzyko, choć w założeniach stać ich na produkcję. Ponadto wiemy już, że i same gry zdrożeją – 60$ bez centa za nowości.

Jeśli podążać dalej tym torem myślenia, to łatwo przewidzieć, jak będzie wyglądała next-next-generation. Producenci będą jeszcze więcej tracić na samych konsolach, oferując jednocześnie nieprawdopodobną grafikę. Tworzenie gier będzie wymagało następnych zastępów programistów, kolejnych miesięcy i milionów dolarów. Prawdopodobnie nie tylko liczba tytułów się zmniejszy, ale możliwe, że również ich różnorodność (ze względu na ryzyko). Rozwijając w nieskończoność moc konsol, będą w nieskończoność rosnąć koszty. Hiperbolizując: nieskończona moc będzie równała się nieskończonym kosztom, nieskończonemu czasowi developingu, nieskończonemu ryzyku i nieskończonej cenie.

Co jest na końcu tej drogi? Fotorealizm – powie ktoś. Niestety, zawsze przecież będzie można poszerzyć świat gry, wpakować więcej postaci, dać większą swobodę. A więc dochodzimy do wniosku, że w pewnym momencie nastanie apogeum, którego próba przekroczenia zaowocuje wywróceniem zasad rządzących rynkiem. Jednym słowem – rewolucją!

Najprawdopodobniej wszystkie wzniosłe wypowiedzi szeroko pojętego Nintendo o ich własnej rewolucji to zwykła fasada, za którą kryje się chłodna kalkulacja. Istnieje jednak możliwość, że Iwata poszedł wyżej przedstawionym tokiem myślenia i naprawdę doszedł do takiego wniosku. A te wszystkie wypowiedzi, to nie podsycanie apetytów i chwyty reklamowe, a racje, w które szczerze wierzy. Przy takim założeniu, Nintendo nie chce być inne – chce być po prostu pierwsze! Możemy mieć tylko nadzieję, że to nie falstart.

Kaxi ■ ■

GADAJĄCE GŁOWY

"Bardzo się cieszę, że japońscy developerzy wreszcie współpracują z Microsoftem, by dostarczyć gry na ich konsolę. Chciałbym jeszcze przekazać im, by dla odmiany zrobili dobrą grę."
– mistrz Tomunobu Itagaki (dla odmiany) o japońskich grach zmierzających na Xbox 360

„W tej branży ciężko myśleć o nowych pomysłach. Popatrzcie tylko na Hollywood – czy myślicie, że naprawdę chcieli zrobić Flintstones z aktorami?"
– Frank Gibeau, wiceprezes do spraw marketingu w EA wypowiedział się na temat wtórności w naszej branży

„Enter The Matrix sprzedał sie na całym świecie w sześciu milionach egzemplarzy, więc chyba jednak zrobiliśmy dobrą grę. Nie wiem jak, ale zrobiliśmy to dobrze! Gra przyniosła przychód w wysokości 250 milionów dolarów – sporo wysokobudżetowych filmów nie może się pochwalić takim wynikiem."
– Dave Perry, szef Shiny Entertainment w dalszym ciągu nie wie, co jego zespołowi udało się zrobić dobrze

„To, co najbardziej pcha mnie do przodu w codziennej drodze do biura to rezygnacja Kena Kutaragiego... Pięknie oprawiona i stojąca sobie na moim biurku."
– wiceprezes Xboxowego biznesu w Microsoft J. Allard o tym, co go napędza

„Kocham moje PSP tak, jak Tom Cruise kocha Katie Holmes. Nie, zaraz, to nie prawda... To by znaczyło, że udaję moją miłość do PSP."
– David Jaffe, twórca God of War o swojej miłości

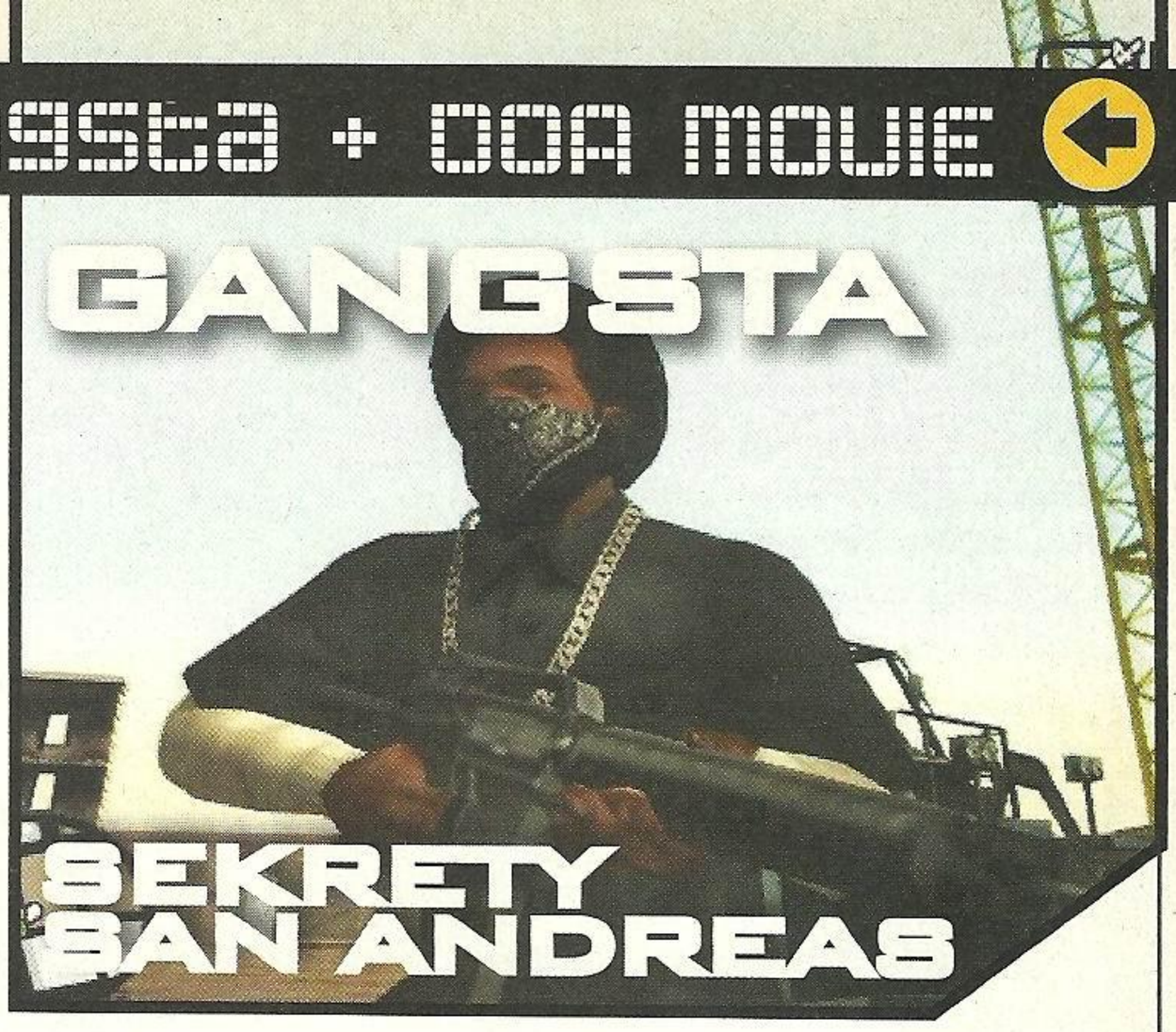
„Podajcie mi tytuł gry, której scenariusz naprawdę szanujecie. To trudne, prawda? Ciężko pracujemy nad wybiciem się ponad problemy i frustracje towarzyszące temu elementowi w grach."
– Alex Ward, szef Criterion o shooterze Black

CZYTELNICY NADESŁALI

WSZYSTKO ZACZYNA I KOŃCZY SIĘ W GŁOWIE

Gdzie kończy się nasza przygoda z danym tytułem? W miejscu, w którym pokazuje się nam napis „The End", a po chwili wyświetlają się nazwiska twórców, producentów, muzyków, ludzi biorących udział w tworzeniu danej produkcji? Otóż wszystko ma swój początek i koniec w naszych umysłach. Bo gdy wyłączacie Zeldę, nie myślicie o kolejnych przygodach Linka, labiryntach do zwiedzania, bossach do pokonania? Wciśnięcie przycisku „power" stanowi tylko preludium do tego, co będzie się dziać w naszej wyobraźni. Dialogi bohaterów, sytuacje, zdarzenia, problemy jakie napotykają, cele jakie są im stawiane, to wszystko prowokuje do rozważań. Zastanawiamy się nad scenariuszem, poszczególnymi jego wątkami, wszystkimi faktami i sprawami w nim przedstawionymi. Ileż to razy po sesji z MGSem Wasza łepetyna pękała od setek dopowiedzeń, domysłów implikujących z połączenia kilku fragmentów przedstawionej weń historii? Ile pytań pozostawało bez odpowiedzi? Zawsze w takich miejscach pole do popisu miała nasz wyobraźnia. Te przypadki pokazują, jak ważną rolę w grach odgrywa fabuła. Fabuła napędza naszą mózgownicę do myślenia, karmiąc coraz to nowszymi pomysłami, rozwiązaniami, napełniając pamięć zdarzeniami, obrazami. Scenariusz stanowi szkielet każdej pozycji. Oczywiście w jednej będzie miał znaczenie marginalne, a w drugiej stanowić będzie nierozerwalny element, znacznie różniący się wielkością od pozostałych trybików, w machinie zwanej „gra". Znów MGS – a czym on jest bez swej wspaniałej historii, opowiadającej o wielkich, heroicznych czynach w imię najwyższych wartości, jak przyjaźń, miłość, ojczyzna. Czymże on jest bez też tych bardzo ludzkich, zwyczajnych momentów, niejednokrotnie poruszających bardziej niż te sprawy „najwyższej wagi". Każdy chyba pamięta scenę, kiedy to Snake zabija Sniper Wolf. Miała ona wymiar nie tylko dosłowny, ale również przenośny, głęboko tkwiący, który ciężko wydobyć, acz wstrząsający do dna duszy.

Teraz coś cięższego. Podczas przeprawiania się przez bagno zwane Silent Hill, byliśmy nękani przez przeróżne maszkary, poczwary, których straszny widok wrył się nam w korę mózgową na długi czas, że wspomnę choćby „piramidogłowych". Chwile, kiedy wchodziliśmy do najbardziej zasyfionych, plugawych, przerażających pomieszczeń, w projektach których chyba ludzka myśl nie maczała palców, pamięta się długo. Coś lżejszego – Final Fantasy. Granie w ten tytuł, to za każdym razem przeżywanie pięknej, przemyślanej historii, właściwie opowiedzianej, przyciągającej, przedstawiającej losy bohaterów połączonych więziami, takimi jak braterstwo, miłość, walka o słuszną sprawę, dla której warto poświęcić żywot. Gdy przemierzamy baśniowe krainy, spotykamy złożone osobowości, poznajemy herosów, badguy'ów, niekoniecznie nimi będących oraz niekoniecznie kierujących się niskimi pobudkami, odczuwamy różne emocje, współczujemy, radujemy się, czy szlochamy. Wszystko to działa na nasz umysł, rozwija wyobraźnię, pobudza do tworzenia, czego wynikiem jest także ten tekst. **Ganon** ■ ■



Tegoroczne wakacje pełne prażących promieni słonecznych sprawiają, że o wiele łatwiej jest poczuć się niczym prawdziwy gangster buszujący po San Andreas. I wszystko byłoby naprawdę fajnie, gdybyście jeszcze przy okazji nie zapomnieli podzielić się swoimi odkryciami dokonanymi w trakcie tradycyjnych, gangsterskich akcji. Pamiętajcie, że istnienie GP w dużej mierze zależy od Was! [Qoora]

Tak więc czekam na maile i listy z ciekawostkami oraz sugestiami związanymi z materiałami, jakie chcielibyście znaleźć w Gangsterskim Raju. A tymczasem sprawdźmy, co ciekawego wygrzebali ostatnio...

▶ NASI INFORMATORZY

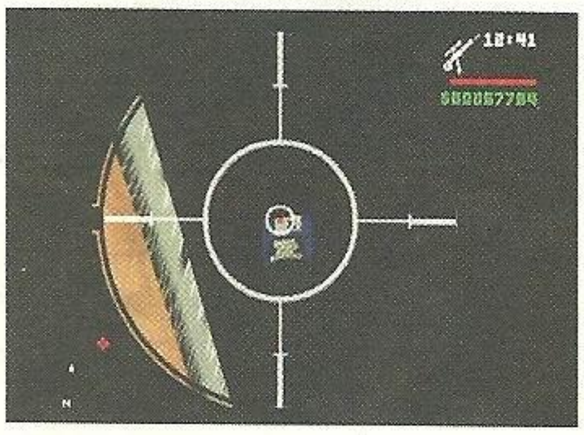
Autor: Nigga
Temat: Różności

1. Zauważyliście, że nawet jeżeli staniecie na tylnym kole na motorze to światło i tak będzie padać na ulicę?

2. Zrekrutujcie któregoś z gangoli, a następnie pojedźcie z nim na lotnisko i wpakujcie się do któregoś z samolotów. Polećcie jak najwyżej i wyskoczcie z samolotu, a ziomek wyskoczy zaraz za Wami i z wielkim krzykiem przeleci obok, żeby następnie roztrzaskać się o ziemię.
3. Zrekrutujcie kogoś do swojego gangu, a następnie podejdźcie z ziomkami jak najbliżej któregoś ze swoich domów z save pointem i każcie im zatrzymać się przed domem. Następnie wejdźcie do środka i polećcie kumplom wejść za Wami. Na początku nie będzie ich w domu, ale wystarczy zapisać stan gry, aby się tam znaleźli. Co ciekawe, nie można im nic zrobić – są po prostu niezniszczalni.

Autor: Zaknafein
Temat: Różności 2

1. W Los Santos wejdź do motelu Jefferson (w dzielnicy o tej samej nazwie) i znajdź hol z oknem w suficie, z którego w misji „Reuniting the Families" zeskakiwała drużyna SWAT. Z półpiętra za pomocą snajperki spójrz w górę w stronę okna – zobaczysz lewitującą w powietrzu ikonę pozwalającą na zapisanie gry.



2. Na przeciwko Lil' Probe Inn (przy Fort Carson), między przyczepami kempingowymi stoją kolejne dwa „ghost cary" z wgniecioną karoserią... Tak samo jak w przypadku modeli z obszaru Back & Beyond, uszkodzeń nie da się naprawić, co najwyżej zmienić kolor auta.
3. Jeśli goni Cię policja, a w pobliżu nie ma Pay 'n' Spray ani „łapówek" obniżających poziom pościgu, wejdź do pociągu i włącz misję Freight Train (należy wcisnąć R3). Wówczas wszystkie gwiazdki natychmiast znikną i będziesz miał spokój z natrętnymi stróżami prawa. Kolejnym sposobem na pozbycie się policji jest wykupienie biletu na lot samolotem do dowolnego miasta. Po podróży, tak jak w poprzednim przypadku, gwiazdki znikną (nie ma znaczenia, z którego lotniska wystartujesz – może to być chociażby Los Santos International).
4.Wejdź w boczną uliczkę między „Welding & Weddings" (budynek z garażem obok siłowni; dla ciekawostki dodam, że można tam w samochodzie zainstalować bombę), a sklepem z pamiątkami w Las Venturas. Zatrzymaj się w połowie i spójrz na dolną półkę przyległą do wieżowca „Emerald Isle". Co jakiś czas będą tam znikąd pojawiać się ludzie i zeskakiwać na dół (można ich obserwować tylko z tej alejki – po zbliżeniu się do budynku wszystko wróci do normy). Skojarzenie z Lemmingami jest jak najbardziej na miejscu.
5. Tak jak w GTA: VC, w SA również można jeździć na motorze z pasażerem. Trzeba tylko znaleźć delikwenta jadącego na jednośladzie z osobą towarzyszącą i przywalić w nich samochodem tak, aby spadli z pojazdu. Gdy już to zrobisz, szybko wskakuj na motor i poczekaj chwilę na osobę, która jechała przedtem z kierowcą (tego możesz ewentualnie zabić, żeby nie przeszkadzał w akcji), a ta, jakby nigdy nic, ponownie usiądzie na swoim miejscu.
6. Pojedźcie do Ammu-Nation w Willowfield (Los Santos)... Znak nad wejściem do sklepu zamiast „Ammu-Nation" brzmi „Ammu-Ammu".
7. Wydawać by się mogło, że czołg jest niezniszczalny i nawet kilkukrotne użycie wyrzutni rakiet nie daje żadnego efektu. Wystarczy go jednak podpalić rzucając koktajl Mołotowa bądź też używając miotacza ognia, a po niedługiej chwili wybuchnie. Trik ten działa również w obu poprzednich odsłonach – GTA 3 i GTA: VC.

Autor: Krystian Luszczyk
Temat: NBA Street

Witam Cię Qoora. Znalazłem taką małą ciekawostkę w GTA:SA, która polega na zawieszeniu się na koszu obok domu BG (Big Smoke). Pojedź do domu BG. Nad drzwiami do jego garażu powieszony jest kosz. Podejdź do niego, naciśnij „kwadrat" (czyli skok), a CJ powinien złapać za obręcz niczym Shaq. Teraz zobacz jak niedokładnie zrobiony jest model kosza – przecież CJ trzyma się powietrza, a nie obręczy! Teraz naciśnij po raz kolejny „kwadrat", a CJ powinien wejść w siatkę, która jest chyba zespawana, bo w realu CJ powinien przelecieć przez kosz! I jeszcze jedno – kiedy nie wykonujemy żadnej misji, w garażu BG jest pusto, a w scenkach między misjami dla BG w garażu stoją jakieś pudła, drabina i niekiedy samochód spaślaka! Pozdro! 4 life!

Autor: 8-ball
Temat: Lon' tyme no c, homie...

Usprawiedliwiwszy się za długą nieobecność w GP ślę garść ciekawostek na pocieszeniem, hehe!
1. W sklepach 24-7, które są porozrzucane po całym San Andreas, można znaleźć ciekawe towary np. lody „Cherry Popper" w trzech różnych smakach (fabryka w Vice City nadal pracuje pełną parą – ich „Lody" idą na całe Stany! ;) Ponadto jest tam również masa puszek słynnej karmy „Bitch'n Dog Food" – również w kilku wariacjach – jak i soki „Love Juice with chunky bits" >:D
2. Płynąc na północ wąskim przesmykiem od Verona Beach do Marina dopłyniesz do małego mola – rozejrzyj się, a znajdziesz w jego pobliżu poduszkowiec, a za chałupą Mad Dogga w Mulholland na tarasie stoi gokart znany z pościgu za tym frędzlem OG Lokiem.
3. W Bayside Marina – Las Venturas, w szopce szkoły motorówek znajduje się komputer, na którego monitorze można zobaczyć screenshot z programu „budującego" środowisko gry. Na szarym tle widać zarysy budynków które „unoszą się" w szarej przestrzeni, okienka z opcjami, siatkę – jak w 3D Studio. Obok, na metalowym regale stoi telewizor, a pod nim odtwarzacz video firmy „SUNNY" – fonetycznie brzmi jak SONY ;D (taki sprzęt A/V jest w każdej szkółce w San Andreas i dodatkowo w domu Madd Dogga w piwnicach).

Autor: Gulex
Temat: UFO i inne takie tam

1. Mam chyba kolejny dowód na to, że w GTA pojawiają się kosmici!!! A więc uwaga – to się tyczy dwóch kraks, które widziałem i zrobiłem im zdjęcia. Po pierwsze primo – wszedłem do Amu-Nation po kamizelkę, wychodzę, słyszę awaryjnie lądujący samolot i po chwili widzę jak ten się rozbija koło sklepu o mało co mnie nie zabijając! Po drugie primo – jestem na pustyni na terenie jakiejś elektrowni. Wchodzę po schodkach na komin, a tu jak nie jeb... znaczy jak nie walnęło, jak nie pieprznęło i widzę drugi przymusowo lądujący samolot! Zbieg okoliczności? Nie sądzę, no bo co by zwaliło z przestrzeni na moich oczach dwa spokojnie latające samoloty? *(Q: Katastrofy lotnicze w San Andreas to w sumie raczej powszechna sprawa i chociaż całkiem możliwe jest, iż te wypadki są sprawką UFO, to bardziej popularne jest inne wytłumaczenie nawiązujące do „zdemontowania" WTC. Zauważ, że samoloty przed spadnięciem na ziemię najczęściej uderzają w budynek.)*
2. Drugie moje odkrycie to napis na tódce, która spokojnie czeka na właściciela w jednej z przystani w SA (znaczy na mnie;-)). A jest on taki: ,,San Andreas Co.90210'". Kto oglądał serial ten wie o co chodzi.

▶ DEAD OR ALIVE THE MOVIE

Od jakiegoś czasu chodziły słuchy o filmowej adaptacji jakże znanej serii Dead Or Alive, teraz mamy już konkrety. Taki film będzie, obsada z grubsza jest znana, ludzie tworzący to niewątpliwe dzieło również. Reżyserem filmu został Corey Yuen (*Transporter 1 & 2*; masa chińskich filmów akcji), scenariusz tworzy J.F. Lawton (*Pretty Woman*; *Liberator 1, 2, 3*), zaś za produkcję całego przedsięwzięcia wziął się nie kto inny jak Paul W.S. Anderson (*Mortal Kombat 1, 2*; *Horyzont zdarzeń*; *Resident Evil 1, 2*; *Alien vs. Predator*). Panikować nie trzeba, pamiętajmy, że przynajmniej pierwszy Mortal był kawałkiem niezłego kina akcji, a to i tak lepiej niż jakby za film miał się wziąć nieszczęsny Uwe Boll, którego wątpliwej wartości dzieła oparte na grach (*House of the Dead* oraz nadchodzące *Bloodrayne*, a później *Dungeon Siege*, *Fear Effect* i *Far Cry*) będzie można podziwiać systematycznie w kinach.

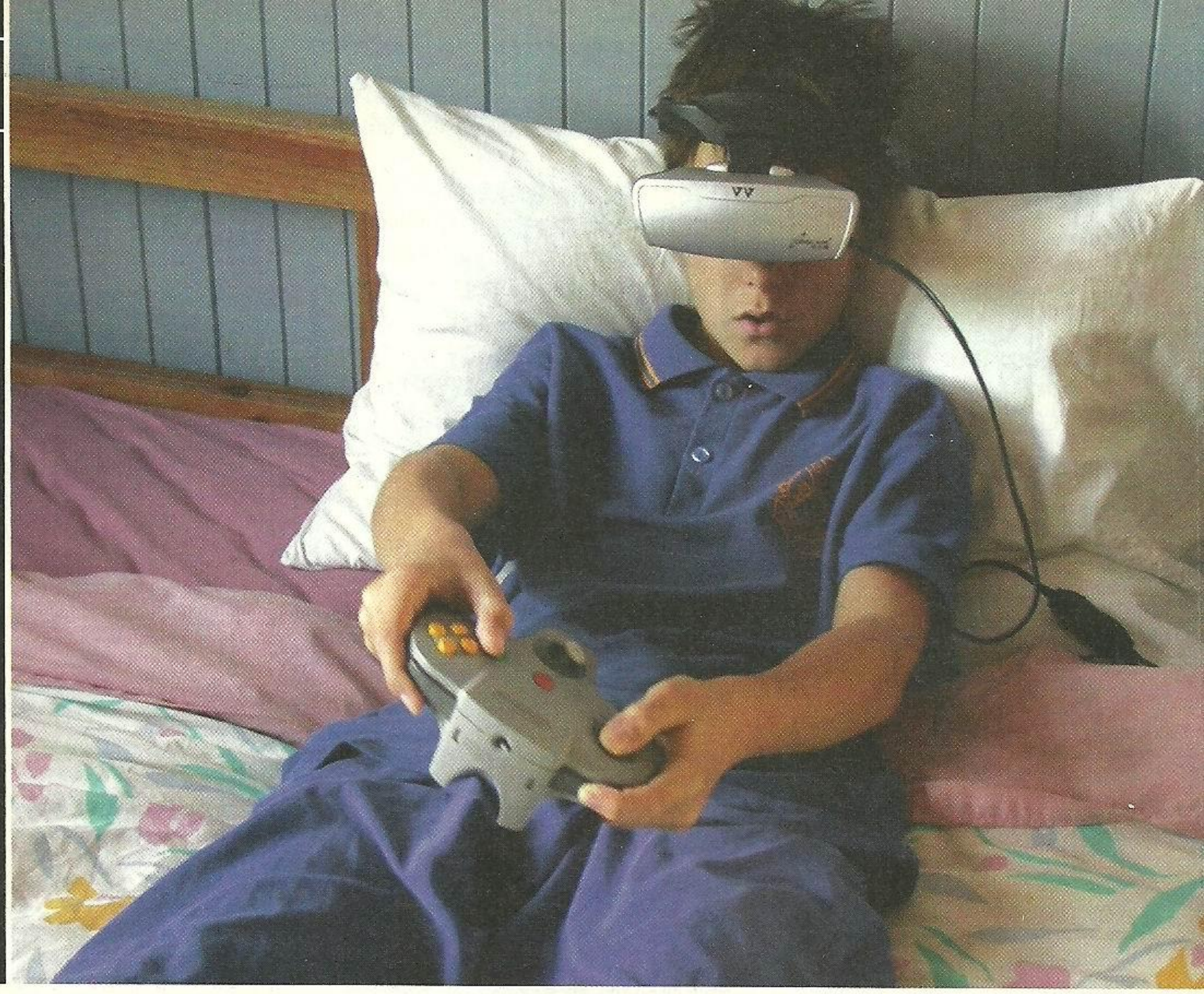
Wróćmy jednak do filmu *Dead Or Alive* – znana obsada wygląda następująco (postać – aktor):

- Helena Douglas – Sarah Carter. *Oszukać Przeznaczenie 2* – średnia rekomendacja.
- Ryu Hayabusa – Kane Kosugi. Masa japońskich filmów z „ninja" w tytule, można więc wierzyć w jego zdolność do pociągnięcia roli Ryu.
- Christie Allen – Holly Valance. Australijska gwiazdka pop w roli bezwzględnej brytyjskiej zabójczyni, hmm.
- Bass Armstrong – Kevin Nash. Wbrew pozorom ma już koło 30 filmów na koncie, ostatnio grał w *Punisherze*... Musi do roli Bassa trochę podpakować, chociaż doświadczenie na ringu wrestlingowym z pewnością będzie niezastąpione.
- Tina Armstrong – Jaime Pressly. Zagrała między innymi w *Torque – Jazda na Krawędzi*. Dobrze, że ma doświadczenie z ostrą jazdą na krawędzi.
- Kasumi – Devon Aoki. *Za Szybcy, Za Wściekli*, *Sin City*. Jedna z tych gwiazd, która sztuki walki zna nie tylko z ekranu. Niektórzy twierdzą, że ma jednak zbyt pretensjonalną urodę jak na niewinną Kasumi.
- Bayman – Derek Boyer. Wystąpił tylko w jednym filmie, a właściwie serii TV, gdzie grał sam siebie – *World's Strongest Man*. Aparycję ma odpowiednią dla zabójcy.
- Leon – Silvio Simac. Jego jedyne znane osiągnięcie to rola w filmie *Człowiek Pies*. Co można powiedzieć więcej – jest naprawdę podobny do Leona!
- Zack – Bryan J. White. Grał choćby w *Panu 3000*. Komediant to dobry wybór na odtwórcę roli Zacka.
Z ciekawostek – koleś jest zapisany do obsady filmu *Tekken*, który ma powstać koło roku 2006...
- Ayane – Natassia Malthe. Pół-norweżka, pół-malezyjka, zagrała między innymi w *Elektrze*, *Aligator* / *Lake Placid* oraz *40 dni, 40 nocy*. Urodę na pewno ma, czytelnicy Maxima przekonali się o tym kilkakrotnie. Tylko, czy pasuje do grania japońskiej dziewczyny?

Na dywagacje co do trafności obsady chyba za wcześnie, zobaczymy co z tego wyjdzie. Cieszy zaangażowanie w większości aktorów, którzy znają się (niektórzy lepiej, inni gorzej) na sztukach walki. Wszyscy też wiedzą z czego słynie seria DOA – z najładniejszych lasek ze wszystkich mordobić (kwadratowe wymysły z Tekkena czy VF się nie umywają, hehe), no i obsada kobiecych ról zdaje się potwierdzać, że twórcy wiedzieli o co chodzi. Co zaś się tyczy fabuły, to ma ona wyglądać mniej więcej tak: Fame Douglas (ojciec Heleny) skrył się na ostatnim piętrze biurowca DOATECu. Christie jako wynajęty zabójca ma iść po jego głowę, zaś na każdym poziomie budynku napotka opór w postaci innych bohaterów DOA. Ech. Oczywistą sprawą jest totalny bezsens tego scenariusza jak i jego zerowa zgodność z fabułą gry, ale cóż, może przynajmniej walki będą wyglądać zawodowo. I siatkówka ma być... Trzymajmy kciuki za tę produkcję, kto wie! [Vince] ■ ■

O tym że branża gier rozwija się w błyskawicznym tempie pisałem już przy okazji tekstu „Gra już cały świat". Szacuje się, że obecnie rynek ten jest wart dwadzieścia osiem miliardów dolarów, a w roku 2008 liczba ta wzrośnie dwukrotnie. Oznacza to, że za trzy lata gry prześcigną branżę muzyczną, która według analityków z Pricewaterhouse Coopers warta będzie aż o czterdzieści procent mniej. Jednakże, aby zawalczyć z przemysłem filmowym o żółtą koszulkę lidera wszystkich dziedzin rozrywki, trzeba będzie dokonać kilku ważnych zmian.

txt: Mielu



SZEŚĆ POMYSŁÓW NA BRANŻĘ

...CZYLI JAK ZAROBIĆ MILIARD

KUPIE RAŹNIEJ

Najbardziej oczywistym pomysłem wydaje się być konieczność zwiększenia liczby osób zainteresowanych tą formą spędzania wolnego czasu. O nowych graczy wśród dzieci i młodzieży nietrudno. Badania ESA (Entertainment Software Association) wykazały, że 66 procent osób między osiemnastym a dwudziestym piątym rokiem życia gra już od dziesięciu lat, a prawie wszyscy w wieku 12-17 od dwóch lat w ten sposób spędzają wolny czas. Średnio gracz siedzi w branży prawie dziesięć lat, a ludzie powyżej osiemnastego roku życia od lat dwunastu. 41 procent najbardziej hardcore'owych graczy spędza przy konsoli więcej czasu niż trzy lata temu, a 54 procent głównie w ten sposób korzysta z telewizora. Młodzi ludzie na całym świecie kochają gry i coraz chętniej spędzają przy nich wolny czas.

Teraz trzeba spróbować nakłonić do tego starszych. W Ameryce już udało się to zrobić – od czasu premiery PlayStation średnia wieku przeciętnego gracza znacznie wzrosła i teraz wynosi trzydzieści lat. Yankee Group donosi, że grają aż 52 miliony Amerykanów między trzynastym a trzydziestym czwartym rokiem życia, ale aż o cztery miliony więcej graczy jest w grupie osób w wieku 35-50 lat.

Pułapką może jednak okazać się złudne przekonanie, że w takim razie najlepiej sprzedają się tytuły tylko dla dorosłych. Okazuje się, że jeśli wyłączyć z podsumowań takie hity jak San Andreas i Halo 2, to zaszczytne ostatnie miejsce w rankingach sprzedaży przypada właśnie „osiemnastkom". Najszybciej z półek sklepowych znikają gry dla wszystkich, a później te skierowane do młodzieży.

W jaki sposób przekonać nowe osoby do tej branży? Dobrym pomysłem jest tworzenie tytułów skierowanych do konkretnego grona odbiorców. Dla lepszego zobrazowania można posłużyć się przykładem filmu *Pasja* – okazał się on trzecim najlepiej zarabiającym tytułem wszechczasów. Sześćset dwanaście milionów dolarów zysku to wielki szok dla osób, które nie wróżyły produkcji Gibsona sukcesu. W samych Stanach film przyniósł 371 milionów dolarów, co oznacza, że jeśli bilety były po dziesięć zielonych, to aż trzydzieści siedem milionów osób zobaczyło ten film. Okazało się, że zainteresowali się nim ludzie, którzy rzadko chodzą do kina i prawie nie oglądają telewizji, oraz osoby lubiące filmy o konkretnej tematyce, często pomijanej przez twórców.

Wiadomo, nie chodzi o to, żeby zaraz robić gry o religii, ale ten przykład pokazuje tylko, że mniej tradycyjna widownia ma niesamowitą siłę i bardzo podobnie może być w przypadku naszej branży. Jakie tematy warto poruszać? Skoro jest sporo tytułów o walce z terroryzmem, to czemu równie dobrze nie przedstawiać problemu globalnego ocieplenia i ekologii? Albo skupić się na problemach natury moralnej, etycznej, czy nawet na polityce. Naturalnie gry mają służyć głównie do zabawy, ale jakoś Oddworld Inhabitants nie mają problemów ze stworzeniem świetnych pozycji poruszających przy okazji ważne dla nas sprawy.

Jeszcze jedną grupą, o której absolutnie nie można zapomnieć, są kobiety stanowiące według ESA aż jedną trzecią konsolowców i czterdzieści procent pecetowców. Jest to bardzo duża grupa, ale z całą pewnością dałoby się zainteresować grami więcej pań. Jak? Być może dobrym pomysłem byłoby skierowanie reklam także do nich. Znanym dobrze przykładem pomijania kobiet jest reklama GameBoya SP. Ukazany na niej mężczyzna leży w łóżku i gra, a jego partnerka śpi odwrócona do koleżki plecami. Hasło głosi „jedna z dwóch przyjemności w nocy". Czyich przyjemności? Z tej reklamy jasno wynika, że chodzi wyłącznie o mężczyzn. Pomijając już kwestię tego, że nie ma zbyt wielu tytułów skierowanych konkretnie dla pań, wydaje się, że najbardziej potrzebna jest zmiana podejścia ludzi do tematu grających kobiet. Na stronie womengamers.com użytkowniczka kryjąca się pod ksywką Fizgig zapytała: „Dlaczego ja i moja mama musimy ściszać głos, kiedy ona chce mi opowiedzieć o poziomie, który właśnie ukończyła Amazonką w Diablo II? Czemu nie mogę powiedzieć ludziom na uniwersytecie, gdzie pracuję, że gram?" Być może jest to wstyd przed tym, co pomyślą inni. „Szkoda, że branża nie robi nic, żeby z tym wstydem walczyć." mówi Fizgig. Chodzi tu głównie o przewalczenie stereotypu, że większość graczy to panowie i jest to rozrywka typowo męska.

Skoro jest sporo tytułów o walce z terroryzmem, to czemu równie dobrze nie przedstawiać problemu globalnego ocieplenia i ekologii? Albo skupić się na problemach natury moralnej, etycznej, czy nawet na polityce. Naturalnie gry mają służyć głównie do zabawy, ale jakoś Oddworld Inhabitants nie mają problemów ze stworzeniem świetnych pozycji poruszających przy okazji ważne dla nas sprawy.

AŻ SIĘ ŁZA W OKU KRĘCI

Wszyscy, którzy mieli okazję ukończyć Metal Gear Solid doskonale wiedzą, jak doskonale Hideo Kojima i jego ludzie połączyli świetną grywalność z ważnym przesłaniem i ogromną dawką emocji. Keita Takahashi, twórca Katamari Damacy twierdzi, że gry powinny być przyjemną częścią życia. „Staram się przedstawiać w swoich dziełach takie uczucia, jak choćby miłość i pokazywać radość bycia młodym." Adrian Chmielarz również podkreśla rolę emocji: „Nowe gry to nadal będą dobrze znane graczom produkcje, ale wzbogacone przykładowo o jakiś poruszający scenariusz. Te gry zaczną trafiać do nowych ludzi, a starym wyjadaczom dadzą coś, czego do tej pory nie mieli. To będzie nowy, ewolucyjny gatunek."

Potrzeba zatem tytułów działających na odbiorcę, poruszających go. Już teraz twórcy próbują wywołać w graczach emocjonalne reakcje, jak radość, strach, zadowolenie, ale to wciąż jest zbyt mało. Wciąż brakuje gier z genialnymi scenariuszami, bardziej interesującymi i skomplikowanymi postaciami. Za mało jest tytułów, o których myśli się w środku nocy cierpiąc z powodu podjętych decyzji (czy były słuszne? etyczne?), a także takich, które zostają z graczem na długo po ich ukończeniu. Chodzi o to, żeby czuć się szczęśliwym w czasie zabawy, jak i po wyłączeniu konsoli.

Pewnym zagrożeniem może jednak okazać się coraz większa moc sprzętu. Kolejni twórcy dosłownie zachłystują się możliwościami kreowania pięknych obrazów zapominając o wrażeniach emocjonalnych, w wyniku czego powstają ładne, ale „puste" pozycje. W ten sposób nigdy nie dojdzie do sytuacji, w której podczas rodzinnego obiadu prowadzone będą rozmowy na temat gier, tak jak to się dziś dzieje na przykład z filmami.

JESTEM NOWY, MAM MAŁO KASY I NIC NIE UMIEM

Żeby przekonać do siebie nowych odbiorców gry powinny być łatwiejsze i prostsze w obsłudze. Wiele osób odrzuca

od konsol to, że po kilku minutach grania wciąż nie potrafią się połapać w tym, co się dzieje na ekranie. A to sterowanie zbyt skomplikowane, a to menusy zbyt rozbudowane. Tacy ludzie szybko rezygnują, a przecież chodzi o to żeby od pierwszych minut gracz wciągnął się maksymalnie i nie chciał odejść od telewizora. Wyzwolenie chęci wykazania się, bycia najlepszym i głód sukcesu tylko zwiększają ochotę na granie, a bezsensowne umieranie szybko zniechęca.

Wie o tym American McGee pracujący nad Bad Day L.A. (zapowiedź znajdziecie w tym numerze n+) i mówi, że w tym tytule postara się ograniczyć możliwość przypadkowego uśmiercenia bohatera. W każdym razie chodzi o to, by niepotrzebne były kilkusetstronicowe książki będące pełnymi instrukcjami do gier. Czy komuś chciałoby się coś takiego czytać i w to zagłębiać? Wydaje się, że najlepiej byłyby, gdyby powstawały tytuły, w które dałoby się miło pograć zarówno pół godziny, jak i dwa tygodnie. W tej roli całkiem dobrze spisują się mordobicia.

Niezłym pomysłem wydaje się też robienie krótszych, ale za to tańszych tytułów. Badania ESA wykazały, że 60 procent Amerykanów i 57 procent graczy ogólnie wolałoby kupować gry krótsze, ale w niższej cenie. Chyba najbardziej uczciwa wydaje się sytuacja, gdy za sto pięćdziesiąt godzin zabawy trzeba płacić pięćdziesiąt dolarów, ale już za dziesięć odpowiednio mniej. Tyle tylko, że pojawia się tutaj problem recenzentów, którzy tanie tytuły często postrzegają jako śmieci, oraz autorów gier i wydawców, którzy w obie gry muszą zainwestować pieniądze i ludzkie zasoby, a zarobione przez nich pieniądze nie będą przecież takie same. Ogólnie jednak nieskomplikowane gry też są potrzebne. Zresztą wystarczy chwilę spędzić z Lumines, by zrozumieć, że najprostsze pomysły są zdecydowanie najlepsze.

LOŻA SZYDERCÓW

> Marcellus: hajs, hajs, hajs – tak to czytaj

Jedyną pewną rzeczą jest na tym rynku kasa, szczególnie ta potrzebna na stworzenie nowej gry – wprawdzie najlepsze z nich sprzedają się świetnie, ale też kosztują bardzo dużo i naprawdę trzeba mieć cojones, żeby zaryzykować z tytułem zupełnie nowym, którego gracze jeszcze nie znają. Bo przecież większość graczy postępuje w myśl złotej zasady inżyniera Mamonia „Mi się podobają te piosenki, które już słyszałem." Dlatego szacunek dla Sony za God of War, w które wpompowali masę kasy bez gwarancji sukcesu, ale go odnieśli. I chwała zwyciężonym – Oddworld Inhabitants, którzy w Strangera wierzyli do samego końca... własnej firmy, jako producenta gier. Zaś Lorne Lanning po klapie Strangera stwierdził, że obecnie przy produkcji gier za dużo czasu i pieniędzy pochłania stworzenie samej gry, a w związku z tym nie starcza już czasu i środków na stworzenie wiarygodnej historii. I niewątpliwie ma rację, a w przypadku next-genów będzie to jeszcze bardziej widoczne – mam uzasadnione obawy, że zostaniemy uraczeni odgrzewanymi pomysłami w ślicznym opakowaniu. Zapłacimy za nie więcej, ale czy więcej dostaniemy?

> Matt: wszystko we właściwym czasie

Na branżę gier zawsze patrzę z wielu stron – tym razem zerknę przez szkiełko ekonomisty. Jeśli któregoś pięknego dnia to właśnie gry będą najpopularniejszą formą rozrywki, prześcigając zarówno przemysł muzyczny jak i filmowy to oznacza, że będzie to naturalna kolej rzeczy, a nic wymuszonego. Nie wydaje mi się, aby nagła fala gier „dla dorosłych", z przesłaniem i emocjami miała tu cokolwiek zmienić. Ale właśnie. Czy gry dla dorosłych to zawsze tytuły z głębokim scenariuszem i kontrowersyjnymi treściami? Ja widzę to trochę inaczej. Dorośli ludzie mają przede wszystkim coraz więcej pracy i obowiązków, a coraz mniej czasu na zabawę, dlatego (paradoksalnie) niewielu z nich może pozwolić sobie na piętnaście godzin z Metal Gear Solid 3 i sześćdziesiąt z nowym Final Fantasy. Gdybym jako wydawca chciał zaatakować ten sektor odbiorców, zaoferowałbym właśnie gry krótkie, dynamiczne i wizualnie wypasione. Z drugiej zaś strony – tytuły wielkie i odkrywcze zawsze będą świetną odskocznią od mainstreamu. Jak to dobrze, że istnieją jeszcze ludzie pokroju Molyneuxa i Mizuguchiego, do których zawsze można uderzyć z ciekawym pomysłem i liczyć, że go wydadzą. Myślę, że molochy pokroju EA, Sony i M$ doskonale orientują się, jakich gier potrzebuje rynek. We właściwym czasie uwzględnią sześć pomysłów Miela, a kto wie, czy nie dorzucą miliona swoich.

MONEY, MONEY

Potrzebne są nowe modele finansowania gier. Dziś to wydawcy wykładają kasę i to właśnie oni decydują o tym, czy dana gra ukaże się na rynku, czy nie. W ten sposób bardzo często upadają ciekawe projekty, bo dana firma boi się zaryzykować wejście na rynek ze świeżym i przez to niepewnym tytułem. Oznacza to, że najpewniej inwestować w ogromną liczbę sequeli i gier na licencjach. Problemem może być też fakt, że na największe pieniądze mogą liczyć tylko najlepsze i najbardziej znane firmy, a nowi na rynku mają małe szanse, żeby uzyskać spory budżet. Tym samym tracą szansę na dopieszczenie swoich tytułów i zaistnienie w świadomości graczy.

Właśnie dlatego potrzeba nowych źródeł finansowania rynku. Rządy australijski i francuski już wspierają rodzime studia developerskie, a władze w Chinach są tym bardzo zainteresowane, tym bardziej, że liczba tamtejszych graczy zwiększa się w błyskawicznym tempie. Jakie modele? O, to ciekawy punkt do rozważań.

SMSEM I E-MAILEM

Wciąż niedoceniany jest potencjał komórek i internetu. Są to ciągle rynki niszowe, ale tak naprawdę gdyby wykorzystać potęgę tych mediów, branża growa mogłaby bez wysiłku prześcignąć przemysł filmowy. Rynki online w Korei i Chinach są wręcz gigantyczne. Szczególnie ten drugi jest bardzo ważny, bo jest to najszybciej rozwijający się rynek rozrywkowy na świecie. Według Niko Consulting do końca roku będzie tam sto trzy miliony użytkowników internetu. Na razie jednak jest to kraj pecetowców, ale konsole nowej generacji (a zwłaszcza Xbox 360) mogą nieźle namieszać, jeśli wykorzystają potencjał sieci i jeśli tylko będą na tyle tanie, by tamtejsi gracze mogli sobie na nie pozwolić. PS2 radzi sobie tam fatalnie z powodu ogromnego piractwa i zbyt wysokich cen gier.

Wracając do sieci – internet nie tylko daje szanse zmierzenia się z graczami z całego świata, ale jest przede wszystkim miejscem, w którym spotyka się społeczność konsolowców, pojawiają się kolejne strony poświęcone tej tematyce, na forach trwają dyskusje. Microsoft wyraźnie to dostrzega i dlatego bardzo słuszna wydaje się być polityka firmy związana z rozszerzeniem usług pakietu Live.

Jeśli chodzi o komórki, ma je coraz więcej osób i liczba ta zwiększa się błyskawicznie. W tak wielkiej grupie ludzi na pewno znajdzie się spora liczba chętnych do grania. Póki co jednak, w rozwoju tego segmentu rynku przeszkadzają takie rzeczy, jak chociażby problemy z płatnościami, fakt, że telefony same w sobie nie są przystosowane do grania, a rozdzielczość ekranu wciąż pozostawia wiele do życzenia. Ale mimo to rynek się rozwija. W 2004 w Wielkiej Brytanii inwestycje na rynku gier na komórki wyniosły aż 193 miliony dolarów.

GRY SĄ OK!

Ostatni, ale bardzo ważny punkt – postrzeganie gier przez społeczeństwo. Należy pokonać strach i stereotypy dotyczące tej gałęzi rozrywki. Gry bardzo często atakowane są przez polityków i żądne taniej sensacji media – najczęściej mówi się o brutalności i tym, jak odbija się to na psychice dzieci. Takie słowa trafiają na podatny grunt i w ten sposób rodzą się stereotypy, a to przecież rodzice, którzy zresztą też coraz częściej grają, powinni sprawdzać, czym interesuje się ich pociecha. Oczywiste jest to, że nie można ulegać ludziom, którzy chcą cenzurować gry. Trzeba się po prostu samemu zastanowić, czy takie treści, jakie pokazane są w Manhunt, tolerujemy i czy chcemy więcej takich tytułów.

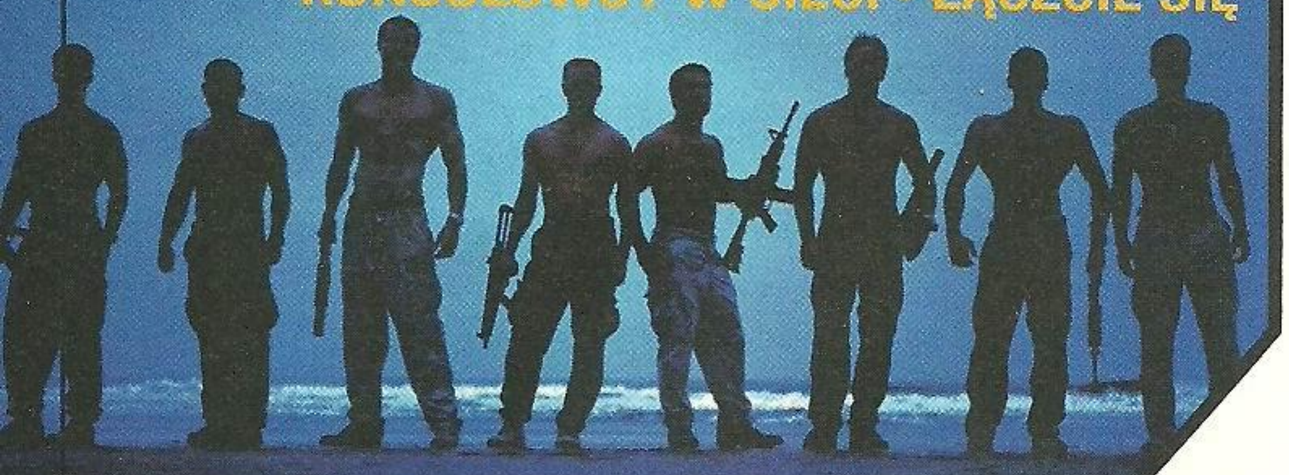
Ważne, że tą gałęzią rozrywki coraz częściej interesują się poważni i powszechnie szanowani ludzie – Federation of American Scientists zrzeszająca między innymi osoby nagrodzone nagrodą Nobla również tworzy gry, a w książce „Got Game" wydanej przez szanowane Harvard Business School Press wykazano, że granie sprawia, iż ludzie wykazują się zdolnościami do robienia kilku rzeczy naraz, mają zdolności przywódcze, są bardziej społeczni (!!) i kreatywni oraz lepiej rozwiązują problemy.

I SŁÓWKO NA KONIEC

Sześć prostych pomysłów, które mogą sprawić, że gry staną się najpopularniejszą formą spędzania wolnego czasu na świecie. Czy tak faktycznie będzie? Czy przemysł filmowy przegra tę walkę? Być może, ale o tym dowiemy się nie wcześniej niż za kilka lat. A co Wy o tym sądzicie? Wypowiedzcie się!

ONLINE WORLD

KONSOLOWCY W SIECI - ŁĄCZCIE SIĘ



HALO2 I CONKER

Wakacje w pełni, w związku z czym na serwerach zapanował mały zastój i tym samym spotkać można o wiele mniej osób niż zazwyczaj. Jednak, mimo wszystko, coś się dzieje. [wrog]

HALO 2 MULTIPLAYER MAP PACK

Halo 2 to bezsprzecznie najpopularniejsza sieciowa gra na Xbox Live, potwierdza to między innymi utrzymująca się od miesięcy pierwsza pozycja w rankingu prowadzonym przez Microsoft. Nie dziwi więc fakt, że Bungie zdecydowało się wycisnąć trochę pieniędzy z portfeli fanów i maniaków przygód Master Chiefa i wypuściło dodatek.

W europejskich sklepach płyta Halo 2 Multiplayer Map Pack pojawiła się 8 lipca tego roku w cenie 14.99 euro. Zawiera wszystkie poprawki w systemie rozgrywki, jakie zostały do tej pory wydane, dwa filmy oraz najsmaczniejszy kąsek, czyli nowe mapy. Pack skierowany jest głównie do osób nie mających dostępu do internetu, ponieważ użytkownicy XBL mogą ściągnąć całość (z wyjątkiem filmów) na dysk twardy konsoli.

Patche poprawiają kilka najbardziej uciążliwych błędów, zmieniają siłę niektórych broni i wprowadzają kilka zabezpieczeń przeciw cheaterom. Chodzi przede wszystkim o ostatni wypuszczony przez Bungie update, o nazwie Halo 2 Version 1.1. Pisaliśmy o nim wcześniej, przy okazji ukazania się na Xbox Live.

Dwa wspomniane filmy, to interesujący dodatek dla większości Halo maniaków. Pierwszy został stworzony na silniku gry i przedstawia nieznane dotąd wydarzenia towarzyszące misji Mistrza Szefa w Old Mombasa. Drugi natomiast jest dokumentem, który przenosi widzów do studia Bungie. Członkowie zespołu developerskiego opowiadają o motywach, jakie kierowały nimi przy tworzeniu Map Packa i określonych rozwiązaniach na każdej z nowych plansz. Mapy, jak to mapy – jednym się podobają, innym nie, ale wśród graczy wzbudzają mieszane uczucia. Jest ich dziewięć: Warlock, Containment, Sanctuary, Turf, Gemini, Relic, Elongation, Terminal, Backwash, a w internecie ukazały się w postaci trzech osobnych dodatków. Najpierw pojawił się Multiplayer Map Pack i Killtacular Map Pack, a więc dodatki, które dostępne są za darmo i zawierają cztery pierwsze levele. Niemal równo z premierą płytki wydano Maptacular Map Pack, który do końca sierpnia będzie można kupić za 12$. Poniżej krótka charakterystyka każdej z map.

WARLOCK

Mała arena umieszczona w jakiejś starej świątyni. Ograniczona przestrzeń zmusza do rozgrywek maksimum 4vs4. Warlock jest przeróbką bardzo lubianego przez graczy poziomu z pierwszej części Halo – Wizarda. Za sprawą kontrastów pomiędzy bardziej i mniej oświetlonymi obszarami oraz padającego deszczu, plansza ma raczej mroczny klimat. Liczne ciemne zaułki pomagają ukryć się przed przeciwnikami. Slayer i Team Slayer spisują się tu na medal.

CONTAINMENT

Wielki ośnieżony teren gdzieś wysoko w górach Delta Halo. Stworzona głównie na potrzeby trybu Big Team Battle (8vs8). Składa się z dwóch baz-fortec połączonych długą drogą. Najlepiej przebyć ją którymś z pojazdów, ponieważ na piechotę może być niebezpiecznie. Mapka całkiem przyjemna w odbiorze i szczególnie dobrze spisuje się przy Capture The Flag oraz Assault.

SANCTUARY

Ta mapa również znajduje się w górach Delta Halo, ale jest mniejsza, otoczona starożytnymi budowlami i pięknym krajobrazem. Dwie identyczne bazy połączone różnymi akweduktami nadają się do CTF oraz Assault. Jedna z najciekawszych mapek znajdujących się na płycie – rewelacyjnie wyważona.

TURF

Spora mapa, która przeniesie nas na ulice miasta Old Mombasa. Dużo na niej ciemnych i ślepych zaułków oraz dachów, gdzie można skryć się przed przeciwnikiem. Ale znajduje się też na niej odkryta ulica, zmuszająca grających do baczniejszej uwagi na czających się gdzieś snajperów. Dobra do rozgrywki w wielu różnych wariantach.

GEMINI

Mroczna, duża plansza znajdująca się na terenie Convenantów – High Charity. Swoim projektem nawiązuje właśnie do levelu znanego z trybu single player. Aby dobrze poruszać się po mapie i jej zawiłych korytarzach, trzeba nauczyć się skrótów, dostępnych poprzez liczne teleporty. Mapę stanowią w większości zamknięte obszary. Dobra do rozgrywki King of the Hill, Oddball, Slayer.

RELIC

Oto duży poziom, wyspa znajdująca się na wodach morza Delta Halo. W centrum zbudowano trudną do ugryzienia fortecę, na której chętnie lokują się snajperzy. Dlatego też lepiej atakować przy pomocy pojazdów niż narażać się na ogień wyborowych strzelców. Bardzo dobrze sprawuje się w trybie Capture the Flag.

ELONGATION

Przenosimy się na orbitę Ziemi, do zbudowanego przez ludzi krążownika z zaopatrzeniem. Przy tworzeniu tej mapy, autorzy inspirowali się levelem Longest z Halo. Mapa jest idealnie symetryczna, co oznacza, że jedna strona jest lustrzanym odbiciem drugiej. Wszędzie znajdują się pasy transmisyjne, które sprzyjają szybszemu przemieszczaniu oraz duże okna z widokiem na naszą piękną planetę. Poza tym raczej nic ciekawego nas raczej nie spotka. Teren dobry pod CTF.

TERMINAL

Fragment miasta New Mombasa z przejeżdżającym raz na jakiś czas pociągiem. Mapa zróżnicowana pod względem zabudowy – zamknięte przestrzenie, idealne do campowania, przeplatają się z otwartymi obszarami, stworzonymi do walki twarzą w twarz. Przydają się zaparkowane tu i ówdzie pojazdy: Warthog, Ghost i Wraith. Pograć można na luzie w każdym trybie.

BACKWASH

Lubicie spacery po mglistych i ciemnych bagnach? No to będziecie w domu, gdy zaczniecie przemierzać mokradła Delta Halo. Mapa otwarta, o nierównym podłożu, usiana drzewami i zamglona – daje schronienie przed wzrokiem przeciwnika, dlatego prowokuje bliskie starcia. Z pewnością przyda się tu shotgun lub miecz, ale musicie pamiętać, że jego światło pokaże wrogom gdzie jesteście. Plansza nadaje się znakomicie do CTF, Assault, zwykłego Slayera, Oddballa i King of the Hill.

Co o mapach sądzą polscy gracze? Pierwsze dwie paczki zostały pozytywnie przyjęte przez polską scenę, głównie za sprawą odświeżonego Wizarda. Ostatnie 5 mapek wypadło nieco gorzej i mało kto zamierza w nie na razie zainwestować. Uważam jednak, że płyta Halo 2 MMP powinna znaleźć się na półce każdego fana Bungie. Za dość niską cenę otrzymamy kolejnych kilkanaście/kilkadziesiąt godzin świetnej zabawy. Jeśli korzystacie z Xbox Live, to wstrzymajcie się do końca sierpnia i ściągnijcie kompletny Mappack za darmo. No chyba, że tak bardzo czekacie na te dwa filmy i chcecie wiedzieć więcej o mistrzach z wielkiego B.

▶ CONKER LIVE & RELOADED

Konsolowi gracze na pewno kojarzą Conkera i jego kompanów jeszcze z czasów N64. Jednak tym, którzy go nie znają przyda się informacja, że nie jest to zwykła wiewiórka skacząca po drzewach. Conker woli przejść się z kumplami do baru i ostro zaszaleć, niż zbierać orzechy na zimę. Po jednej z takich imprez nasz skacowany bidulek budzi się w nieznanym mu miejscu, i po stwierdzeniu „It's gonna be one of those days" wyrusza w poszukiwaniu drogi do domu.

Tak zaczyna się wielka przygoda pod tytułem Conkèr's Bad Fur Day będąca portem hitu z konsoli Nintendo. Jest jednak coś, czego wcześniej nie mogliśmy uświadczyć – tryb online. Xbox Live oferuje wiele, a Rare postanowiło to skrzętnie wykorzystać tworząc mocny tytuł dla spragnionych sieciowej rozwałki graczy. W trybie tym gra zamienia się w drużynową strzelankę z perspektywy trzeciej osoby wraz z systemem podziału na klasy postaci.

Drużyny są dwie: Tediz (złe misie) i SHC (dobre wiewiórki), a klas jest łącznie sześć: Grunt, Sneeker, Demolisher, Thermophile, Long Ranger oraz Sky Jockey. Każda z nich ma swoje charakterystyki i bronie, a zbieranie kulek z literą U, (tzw. upgrade), dopala giwery. Grunt to zwykły żołnierz piechoty, a jego podstawową fuzją jest karabin maszynowy. Po skonsumowaniu wspomnianego upgrade'a, grunt otrzymuje granatnik, którym zbiera krwawe żniwo i sieje spustoszenie w szeregach wroga. Sneeker to szpieg, korzystający z miecza. Może łatwo zakraść się na tyły wroga, dzięki czasowej niewidzialności. Long Ranger korzysta ze snajperki, a leżąc może ukryć się przed przeciwnikiem. Demolisher wraz ze swoją bazooką, to najpotężniejsza postać w grze. Tylko ostrze Sneekera lub dobre oko snajpera mogą mu tak naprawdę zagrozić. Kiedy gra się tą klasą postaci, często da się słyszeć w głośniku słowa, których sam Conker, by się nie powstydził. Ludzie niespecjalnie trawią taniochę. Sky Jockey z kolei jest pierwszorzędnym pilotem, który (zależnie od mapy) może zasiąść za sterami mniejszego myśliwca lub większego bombowca.

Warto wspomnieć jeszcze, że każda z postaci ma do dyspozycji swój własny pojazd, od jeepa, przez szybkiego quada, aż po czołg. Podczas gry przyjdzie się nam poruszać po ośmiu mocno zróżnicowanych mapach. Przeniosą nas one na pola bitwy Old War, gdzie rzuceni zostaniemy w wir walk w klimatach II wojny światowej i wcielimy się wojska aliantów (SHC) lub hitlerowców (Tediz). Jest jeszcze Future War, gdzie walczymy w bliżej nieokreślonej przyszłości. Osiem map nie jest specjalnie imponującą liczbą, ale każda z nich pozwala na zabawę w minimum dwóch wariantach. Na każdej z nich rozegrać można klasycznego deathmatcha z limitem czasu. Oprócz tego, jest jeszcze Capture the Flag w dwóch odmianach: klasycznej i takiej, gdzie ukraść musimy tajne plany. Dodatkowo pojawiają się tryby, w których pilnujemy i zdobywamy określone punkty, a także przedzieramy się przez barykady, wysadzając je w powietrze. Ostatni tryb rozgrywany jest na plaży kojarzącej się z Omaha Beach podczas ostatniej wojny. To bardzo

popularna mapa i często organizuje się na niej blisko sześćdziesięciominutowe pojedynki. Ciekawym rozwiązaniem w infrastrukturze niektórych map są zabezpieczenia przed camperami atakującymi odradzających się graczy. Otóż przy wejściu do pomieszczenia, w którym następuje respawn, ustawiony jest karabin blokujący atak takiego delikwenta. Małe, a cieszy. Niestety, na planszy Castle von Tedistein wiewiórkom nawet to nie pomoże, ponieważ ich respawn jest tak ustawiony, że misie bez problemu wstrzelą się tam ze swojej bazy bazookami. A więc już na starcie Conkery mają pod górkę.

Jednym ze sporych mankamentów zabawy online jest sterowanie. Niestety, nie jest intuicyjne i od samego początku trudno się połapać w niezliczonej ilości ustawień. Dlatego zanim wskoczymy do sieci lepiej chwilę potrenować z botami w Chapter X. Tak samo jest z opcjami w interfejsie gry. Podczas zakładania pokoju czy chociażby przeglądania listy przyjaciół można się zwyczajnie pogubić. Po paru grach oczywiście chwytamy, o co chodzi, ale niektórych już na samym początku interface może zniechęcić. Denerwujące jest również przekazywanie hosta, kiedy osoba, która założyła grę, nagle ją opuści. W kilku przypadkach na sto ujrzymy napis, że akcja zakończyła się niepowodzeniem. Nie ma nic przyjemniejszego, niż cofnięcie do menu głównego po kilkudziesięciu minutach zabawy i zdobyciu pięćdziesięciu killsów. Boli również brak możliwości zakładania klanów. Chyba autorzy nie przewidzieli, że gracze będą chcieli tworzyć drużyny i organizować klanówki.

Mimo wszystko, błędy nie uprzykrzają zabawy, która sama w sobie wciąga niesamowicie. Na ekranie ciągle coś się dzieje. Rzeźnia jest ogromna – co chwilę słychać wybuchy, strzały oraz krzyk zdenerwowanych ludzi po tym, jak Sneeker pozbawił ich głowy. Aby uprzyjemnić zabawę, Rare dodało kilka bonusów dla graczy sieciowych. Każdy ustawia własny avatar, który może wymalować na ścianie sprayem podczas gry. Przewidziano również medale za zdobycie określonej liczby punktów lub killsów. Każdy, kto będzie chciał zdobyć wszystkie musi jednak wyszkolić się we wszystkich klasach, a nie grać ciągle jedną. Za medale są różne nagrody, m.in. nowe awatary, dodatkowe zdolności postaci itd.

System rankingowy nowego Conkera oparty jest na punktach kariery. Zdobywa się je w trakcie gry – za przyniesienie flagi, zajęcie obszaru, zabijanie, itd. W zależności od liczby uzbieranych punktów otrzymujemy rangę – począwszy od zwykłego szeregowca, na marszałku kończąc. Stopnie wojskowe towarzyszą nam cały czas, zarówno w lobby, jak i podczas gry. Dzięki temu wiadomo z kim mamy do czynienia i jakiego poziomu rozgrywki się spodziewać. W menu mamy jeszcze opcję Battle Career, która pozwala przejrzeć nam dotychczasowe sieciowe dokonania w formie różnych statystyk. Autorzy zrobili graczom niespodziankę. Wzorem Bungie i ich gigantycznego serwisu internetowego wprowadzili możliwość przeglądania rankingu i statsów na stronie www.

Wizualnie i dźwiękowo jest lepiej, niż dobrze. Gra wygląda przepięknie i nie ma mowy o chrupnięciach animacji nawet w momencie, gdy na polu bitwy dzieje się bardzo dużo. Cały czas towarzyszy nam muzyka, co prawda zagłuszana przez liczne wybuchy, ale zaaranżowana na wysokim poziomie. Najbardziej przypadła mi do gustu ta towarzysząca zmaganiom w zamku. Jest bardzo klimatyczna i po prostu miło się przy niej rozwala przeciwników.

Conker, jak można było przewidzieć, nie zawiódł i każdy fan sieciowych strzelanek powinien mieć go na półce. Musicie się jednak spiąć, przejść przez kurs dla początkujących i nie poddawać po kilku nieudanych meczach. Gra jest od początku bardzo trudna, ale wystarczy trochę treningu, aby na liczniku pojawiło się kilkudziesięciu ubitych wrogów.

TEKKEN 5 KING OF IRON FIST TOURNAMENT

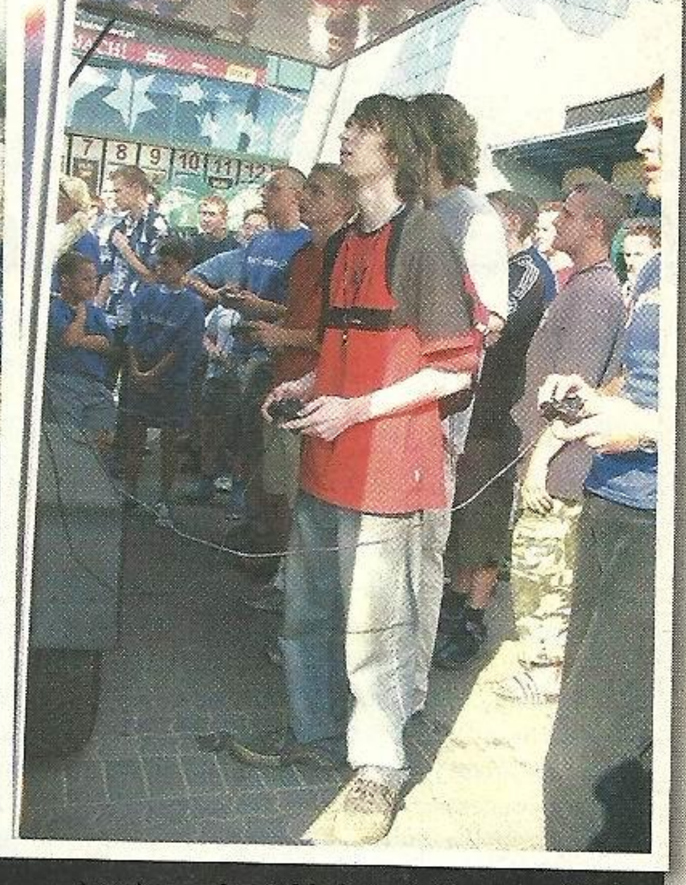
Oficjalne mistrzostwa Polski w Tekkenie 5 – raport z przebiegu eliminacji. [Qoora]

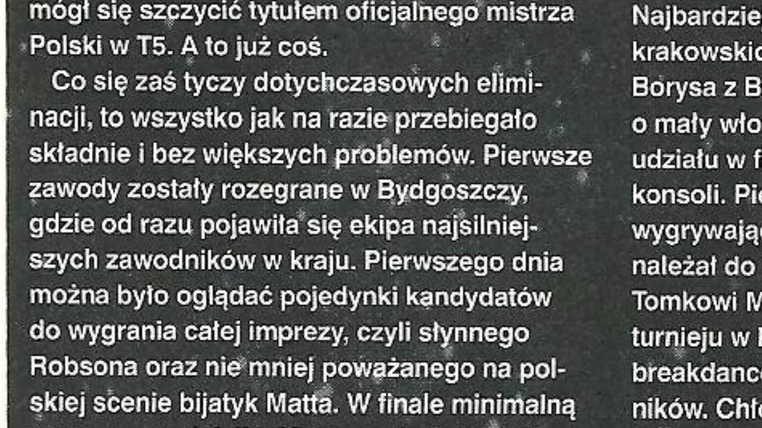
Dożyliśmy pięknych czasów, moi drodzy. Czasów, o których jeszcze kilka lat temu nie śniło się nawet największym optymistom mającym cokolwiek wspólnego z grami video. Dzięki wysiłkom Sony Poland i współpracy Multikina oraz Coca Coli mamy w naszym pięknym kraju pierwszy oficjalny turniej Tekkena z organizacją i nagrodami na co najmniej europejskim poziomie.

Począwszy od pierwszego lipca specjalny truck PlayStation wraz z fantastyczną przyczepą Tekkena 5 podróżuje co tydzień po największych miastach Polski, gdzie na terenie Multikina rozgrywane są eliminacje do turnieju The King of Iron Fist. Zasady są proste – w każdym z miast rozgrywane są dwa turnieje, a z każdego z nich systemem pucharowym zostaje wyłoniona półfinałowa czwórka, która kwalifikuje się do udziału w wielkim finale turnieju, który odbędzie się w Gdańsku 14 sierpnia. Oczywiście walka w finale, gdzie do wygrania czeka nagroda główna w postaci wycieczki dla dwóch osób do Los Angeles (nie, to nie jest przywidzenie!! To naprawdę jest nagroda główna turnieju rozgrywanego w Polsce!) nie jest jedynym powodem, aby wziąć udział w zawodach. Każdego dnia eliminacji na najlepszych czeka między innymi konsola PS2 Silver Slim oraz zestaw pięciu gier (pierwsze miejsce), karta pamięci, pad i 3 gry (drugie miejsce), dwie gry (3 i 4 miejsce) oraz po jednej grze dla każdego, kto uplasował się na miejscach od 5 do 8. Nie zapominajmy, że turniej ma też ogromne znaczenie prestiżowe. Wszak dzięki poszczególnym eliminacjom łatwo wyłonić mistrzów danego regionu, a po gdańskim finale jeden z zawodników będzie mógł się szczycić tytułem oficjalnego mistrza Polski w T5. A to już coś.

Co się zaś tyczy dotychczasowych eliminacji, to wszystko jak na razie przebiegało składnie i bez większych problemów. Pierwsze zawody zostały rozegrane w Bydgoszczy, gdzie od razu pojawiła się ekipa najsilniejszych zawodników w kraju. Pierwszego dnia można było oglądać pojedynki kandydatów do wygrania całej imprezy, czyli słynnego Robsona oraz nie mniej poważanego na polskiej scenie bijatyk Matta. W finale minimalną przewagą nad Julką Matta popisał się Robson wymiatający Stevem i po zaciętym pojedynku mógł cieszyć się srebrną konsolą. Drugiego dnia w Bydgoszczy pojawił się wielokrotny mistrz kraju i najbardziej znany (oraz obecnie najlepszy) polski gracz, czyli popularny Swayman. Przyjechał on do Bydgoszczy w towarzystwie Reseta znanego powszechnie w bijatykowych kręgach, jako mistrz Soul Calibura. Drugiego dnia wygrał więc (choć nie bez problemów) Swayman, a na drugim miejscu uplasował się Sebastian. Pozycja czwarta i trzecia należała do Reseta i Ciuha. Ogólnie rzecz biorąc pierwsze eliminacje wypadły bardzo pomyślnie i nawet pomimo pewnych trudności wszystko potoczyło się zgodnie z planem, a reakcja rzesz graczy na sposób rozgrywek oraz samą ideę zawodów okazała się bardzo pozytywna.

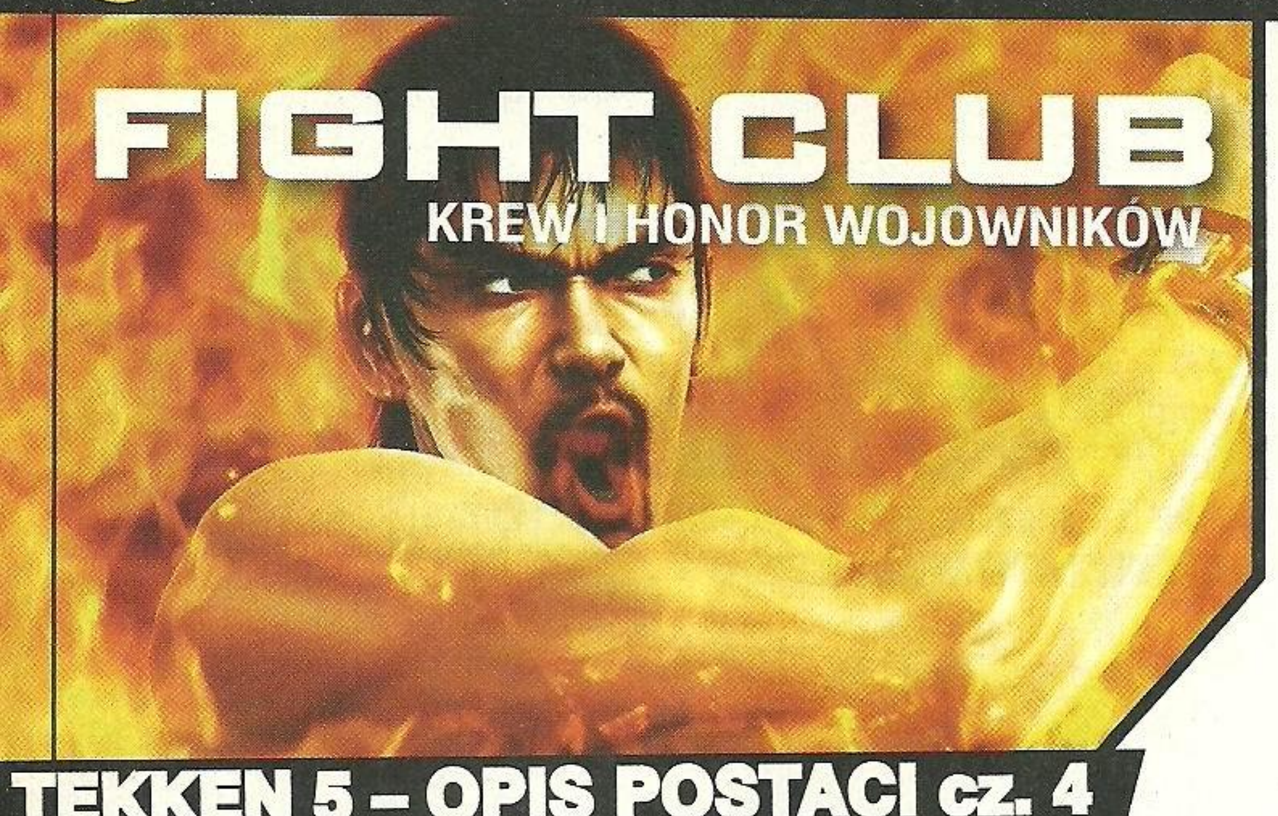
Następnym miastem na naszej turniejowej mapie Polski był Kraków, gdzie po kilku godzinach podróży furgonetka PlayStation została powitana przez czekających już pod Multikinem graczy. Tutaj jednak było nieco mniej emocji, szczególnie w końcowych fazach turnieju, a to głównie za sprawką różnych układzików pomiędzy zawodnikami i niekoniecznie sportowego zachowania niektórych ćwierćfinalistów. Co prawda wszystko odbyło się zgodnie z „prawem" ganizatorzy formalnie nic nikomu zarzucić nie mogli, ale i tak każdy wiedział o co chodzi... Najbardziej pasjonującym pojedynkiem obu krakowskich turniejów była chyba walka Borysa z Boskonem, w której ten pierwszy o mały włos nie pozbawił swojego przeciwnika udziału w finale i w rezultacie zgarnięcia konsoli. Pierwszego dnia triumfował Mashter wygrywając z Zębatym, natomiast drugi dzień należał do Boskona, który nie dał szans Tomkowi Majcherkowi. Miłym akcentem turnieju w Krakowie był spontaniczny pokaz breakdance'u w wykonaniu dwóch zawodników. Chłopaki pokazali naprawdę kilka świetnych figur odciągając tym samym uwagę graczy od konsol, za co mają od nas ogromny szacun i szczere wyrazy uznania. Dodatkowo spragnieni gracze mogli się orzeźwić promocyjnymi napojami od Coca Coli, wybrać się na jakiś ciekawy seans w Multikinie oraz zrobić sobie zdjęcie z niezwykle sympatycznymi i seksownymi hostessami PlayStation 2 (hostessy w Bydgoszczy i Warszawie były naturalnie równie urocze).





15 i 16 lipca to zawody w Warszawie i chyba zgodzi się ze mną każdy, że to właśnie te eliminacje były z wielu powodów najciekawsze i najbardziej atrakcyjne. Jak i w innych miastach, tak i w stolicy dopisała pogoda, pozwalając tym samym na bezproblemowe przeprowadzenie turnieju. Jeszcze zanim wszystko było gotowe, można było zaobserwować przemykające w okolicach Multikina postacie znane z polskiej sceny Tekkena. W Wawie pojawiła się prawdziwa elita, w której, oprócz aktualnych mistrzów, można też było znaleźć graczy, którzy kiedyś odnosili znaczne sukcesy, po czym słuch o nich w tekkenowym światku zaginął. Kiedy przy akompaniamencie rewelacyjnego OST z Gran Turismo 4 rozpoczęły się pierwsze walki, a organizatorzy rozdali już chyba wszystkie upominki w postaci koszulek oraz smyczy, bez problemu można było rozpoznać faworytów, czyli między innymi niesamowitą Tenshimitsu (najlepiej grająca kobieta w kraju), rewelacyjnego Gajdę (szacun i jeszcze raz szacun), Francuza (Bydgoszcz represents!), nowy symbol Warszawy czyli Pączka aka God-Feng oraz powracających do Tekkena Vince'a oraz mistrza polskiej sceny 2D – Ti aka Yun. Tutaj naprawdę bardzo wiele walk stało na wysokim poziomie, a to, co działo się na ekranie, gdy przy padzie działali Tenshi, Gajda czy Ti można bez kozery nazwać klasą samą w sobie. Pierwszego dnia tytuł mistrza zagarnęła Tenshi, a tuż za nią uplasował się Ti, który prawdziwym wejściem smoka pokazał, że potrafi wygrywać nawet nie grając ponad dwa lata w Tekkena. Zawiódł natomiast idol warszawskiej młodzieży i lustrzane odbicie słynnego Paula Scholse'a, czyli jeden z najbardziej obdarzonych manualnie zawodników stolicy – Adam Wielogórski, znany powszechniej jako Pączek lub God-Feng. Biedak odpadł już w drugiej rundzie zawodów. Na szczęście Adam odnalazł się drugiego dnia; nie poszedł jednak na łatwiznę i cały turniej grał „słabiutkim niczym niemowlę" Fengiem i to właśnie nim pokonał w finale drugiego z tekkenowych dinozaurów (jak sam siebie określa Patryk) czyli Vince'a „kapiącego przegiętą i niezwykle potężną" Xiao. Bez wątpienia w Warszawie panował chyba najbardziej lajtowy klimat w trakcie zawodów, grało najwięcej pań, a atmosferę stworzoną wokół Pączka przez jego wiernych fanów można porównać chyba tylko do tej, którą wytwarzają młode groupies wokół Michała Wiśniewskiego.

To na razie tyle o dotychczasowych eliminacjach, a jeśli wszystko dobrze pójdzie, już za miesiąc przeczytacie o pozostałych turniejach oraz o wielkim finale w Gdańsku. Na pewno zobaczymy się też osobiście na kolejnych turniejach. Do zobaczenia! ■ ■



FIGHT CLUB

KREW I HONOR WOJOWNIKÓW

TEKKEN 5 – OPIS POSTACI cz. 4

King of Iron Fist Tournament. King of Iron Fist Tournament. King of Iron Fist Tournament. Tak mniej więcej wyglądał ostatni miesiąc. Tekkenomania opanowała wszystkich. [Vince]

Nikt nie wie tyle o turnieju, co Qoora – w końcu jest prowadzącym całej tej imprezy i był na każdej eliminacji od początku do końca. Dlatego po szczegółowe informacje o przebiegu zawodów odsyłam do jego relacji. Ze swojej strony dodam jedynie krótkie komentarze, co do poszczególnych grup finałowych. Gdy piszę te słowa turniej rozegrany został już w trzech z siedmiu miast. Do wielkiego finału, który będzie miał miejsce w połowie sierpnia w Gdańsku, kwalifikowały się po cztery osoby z każdego turnieju, zaś w każdym mieście były rozgrywane po dwa spotkania.

Legenda

Już taki urok tego rodzaju gier, że praktycznie każda ma własne oznaczenia przycisków, kombinacji itd. Niektóre się całe szczęście powtarzają - CH to zawsze Counter Hit, JF to zawsze Just Frame, NC to zawsze Natural Combo. Poniżej lista oznaczeń używanych w tekście.

t, p, d, g – kierunki – odpowiednio: tył, przód, dół, góra
g/p, d/t... - skosy, czyli „góra/przód", „dół/tył" i tak dalej

1 – lewa ręka (kwadrat)
2 – prawa ręka (trójkąt)
3 – lewa noga (iks)
4 – prawa noga (kółko)

, - przyciski wciskamy normalnie po sobie
+ - przyciski naciskamy w tym samym momencie
~ - przyciski naciskamy zaraz po sobie
> - można opóźnić naciśnięcie kolejnego przycisku
N - [Neutral] – należy zrobić przerwę między wciskaniem kolejnych przycisków
_ - można wcisnąć jeden lub drugi przycisk

WS - [While Standing] – podczas wstawania
FC - [Full Crouch] – z pozycji kucniętej
BT - [Back Turned] – stojąc tyłem
SS - [Side Step] – robiąc unik w bok (g, g lub d, d)

Większość postaci ma poza tym własne postawy, z których może wyprowadzać zagrania. Ich nazwy i skróty wyjaśnione są indywidualnie przy danej postaci.

Bydgoszcz I
1. Robson (Steve, Feng, Nina)
2. Matt (Julia)
3. Bumela (Nina) & Mieszko (Wang, Paul)
Tutaj zero niespodzianek, ten kto miał wygrać, wygrał. Robson był znów najlepszy dobierając sobie do gry chyba najtańsze trio, jakie mógł (Jinpachi był niedostępny). Matt kontynuuje dopieszczanie swojej Julki i udowadnia, że należy mu się miejsce wśród najlepszych graczy w Polsce, czekamy na to, co pokaże jego brat swoim Fengiem w jednym z kolejnych turniejów. Bumela i Mieszko solidnie grając i wybierając niezłe postacie spokojnie zajęli miejsca 3 i 4, które traktowane są w tej serii turniejów ex aequo.

Bydgoszcz II
1. Swayman (Feng, Raven, Paul, Lei)
2. Sebastian (Christie)
3. Reset (Nina) & Ciuh (Julia)
Drugiego dnia eliminacji do Bydgoszczy pojechała silna ekipa z Wawy w składzie Sway i Reset. Tutaj też nikt inny wygrać nie mógł – Sway zajął zasłużone pierwsze miejsce, grając zarówno tanią kapą (Feng, Raven) jak i dla niepoznaki bardziej wymagającymi zawodnikami (Lei). Miłą niespodziankę sprawił, zajmując drugie miejsce, grający Christie człowiek o tajemniczej ksywce Sebastian. Reset musiał zadowolić się ostatnim miejscem premiowanym wyjazdem do Gdańska, razem z Ciuhem, a w walce o finał wyeliminował go nie kto inny, a właśnie bezwzględny i bezlitosny dla kolegi Swayman.

Kraków I
1. Mashter (Steve)
2. Zembaty (Steve)
3. Marian (Law) & Kilgor (Wang, Yoshimitsu)
Mashter spełnił swoje groźby, pojawił się w Krakowie i wygrał. Robił przy tym sporo zamieszania i sprawiał niezłe kłopoty organizatorom, w czym, jak wszyscy wiedzą, się specjalizuje. Pokazał kawałek niezłej kapy oraz akcje prawie takie jak na swoich filmikach. Finał to było prawdziwe Steve-party. Przedstawiciel Warszawy, Kilgor, postanowił, że nie będzie grał swoimi postaciami (powód to tajemnica), ale i tak zajął miejsce premiowane wyjazdem na finały. Boskon wycofał się w połowie zawodów, żeby móc wystartować następnego dnia i też zgarnąć konsolę za pierwsze miejsce.

Kraków II
1. Boskon (Nina)
2. Tomek Majcherek (Bryan)
3. Borys (Paul) & Mohi (Baek)
Co mu się z resztą udało. Z relacji można wywnioskować, że jego Nina to prawdziwy potwór (a czyja Nina potworem nie jest w tej części, ehh). Drugie miejsce zasłużenie przypadło Tomkowi i jego maszynie do zabijania. Miejsce trzecie zajęli ex aequo gracze usiłujący wskórać coś więcej czymś mniej top-tierowatym, a więc Paulem i Baekiem. Całe szczęście w Gdańsku szykuje się nam spora reprezentacja postaci słabszych, a nie tylko same topy.

Warszawa I
1. Tenshi (Yoshimitsu)
2. Ti [aka Zero] (Ganryu)
3. Mariusz (Craig) & Di (Panda)
Na pierwszy dzień turnieju do Warszawy zjechało sporo osób, duża ekipa z Lublina, ludzie z Bydgoszczy, Poznania... Wygrała zaś Tenshi, od początku do końca grając Yoshimitsu, za co należą jej się spore gratulacje. Drugie miejsce zajął nasz narodowy mistrz 2D, czyli Ti aka Zero, który, jak sam się przyznał, nie gra w ogóle w tę grę, a udział wziął tylko dla nagród, hehe. Trzecie miejsce dla Mariusza, którego Craig niektórych ludzi doprowadzał do białej gorączki (hi, Campos, MTL) oraz kolejnego zawodnika, który wziął udział dla draki, mianowicie Di, kapuszczącego niemiłosiernie swoją Pandą.

Warszawa II
1. Campos [aka Scholes] (Feng)
2. Vince (Xiaoyu)
3. Gajda (Xiaoyu) & Francuz (Christie)
Drugiego dnia postanowiłem wybrać się i ja przerywając specjalnie urlop, nie ma lekko. W finałowym boju rozłożył mnie Campos swoim ukochanym Fengiem, co nie sprawiło specjalnej niespodzianki, biorąc pod uwagę, że nie grałem ostatnio za dużo w T5, a i Xiao specjalnych szans w potyczce z Fengiem nie ma. Zresztą Campos był mocno zmotywowany po upokarzającej i pamiętnej porażce, jakiej doznał dzień wcześniej, hehe. Trzecie miejsca dla Gajdy i Francuza, którym należą się duże brawa za kontynuowanie gry postaciami wymagającymi czegoś więcej niż naciskania trzech przycisków na krzyż.

Dotychczasowe edycje turnieju King of Iron Fist należy zaliczyć do bardzo udanych – niezłe nagrody, sporo dobrych zawodników, słońce, zimne napoje, hostessy... Jeżeli jeszcze nie spróbowaliście swoich sił, to czas najwyższy, macie jeszcze kilka okazji przed wielkim finałem w Gdańsku. Szanse są duże, jako że z każdego miasta przechodzi aż osiem osób. Warto przysiąść z kumplami i trochę potrenować. Jeżeli nie dla konkretnych nagród, to dla samego pokazania się – scena tekkenowa w Polsce rozrasta się poważnie, niedługo będzie można nas zaliczyć do tekkenowych potęg europejskich, heh. A ten turniej jest właśnie przepustką do zaprezentowania swoich umiejętności szerszej widowni.

> Asuka Kazama

Miesiąc temu obiecałem, że teraz zajmiemy się kuzynką Jina. Ciężko wykazać, jakie dokładnie więzy pokrewieństwa łączą tę dwójkę, jednak sądząc po zakończeniu Asuki z T5 to raczej bardzo dalekie, hehe. Młoda Kazama nie jest specjalnie mocną postacią w nowym Tekkenie, tak jak z resztą jej protoplastka Jun nigdy mocną postacią nie była. Ma jednak trochę ciekawych zagrywek, w stosunku do matki Jina dodano jej użyteczne podcinki, rzuty i krótkie stringi. Jej styl walki przyjemnie się ogląda, miło się też ją prowadzi, chociaż niekiedy trochę sztywno. Turnieju nikt nią nie wygrał i pewnie nigdy nie wygra, bo za bardzo nie ma czym zaskoczyć przeciwnika, a i taniej kapusty mało uświadczysz.

Przydatne zagrania:
- **p+1+2** – cios ten nazywa się „Inner Power" i tak też wygląda. Mocarne i zasięgowe zagranie, niestety na high. Gwarantowane mamy po nim **p+2** albo, jak się pośpieszymy i dobrze zrobimy **3+4**. Całość daje przyzwoity damage – ale pamiętajmy o wysokości, nadużywać nie można. Z daleka jednak często wchodzi.

- **3~4** – podcinka Asuki budzi mieszane uczucia – z jednej strony zawsze zetnie, gwarantuje nam mind-game na wstającego, jednak z drugiej strony późno uderza i ma bardzo mały zasięg. Używamy z bliska, po nim zapodajemy **3+4** na wstającego albo podbiegamy i rzucik.

- **d/p+1+2** – cios ten ma wbudowane auto-parry na zagrania na low. Wygląda bardzo cool i, co ciekawe, często wchodzi nawet bez parry – gdy przeciwnik widzi animację zbicia często chce zaatakować czymś na recovery i wtedy obrywa. Ale niech to nie będzie złudne, nie należy przesadzać. Zastosowanie głównie do zbijania przewidywanych podcinek.

- **d/p+1, 2** – użyteczne combo zaczynające się od mida. Co więcej, na **CH** wchodzi całe, zaś **2** zawsze zamienia się w rzut (catch-throw tak zwany). Można stosować często, można też przerywać po pierwszym ciosie dla zmylenia przeciwnika. Nieźle przebija. Generalnie jeden z niewielu ciosów Asuki, których można nadużywać bez obawy o jakąś wielką karę.

- **p+2** – charakterystyczny juggle-starter Asuki. Wybija wysoko, pozwala na standardowe juggle, często przechodzi pod ciosami na high, ale należy uważać, bo początkową animację można takimi ciosami jeszcze przerwać. Cios można przerwać naciskając d_d/t. Asuka znajduje się wtedy w **FC**, więc można próbować **FC d/p+2** albo **FC d/p, d, d/p+1+2** albo jakiegoś ciosu z **WS**.

- **FC d/p, d, d/p+1+2** – nowiusieńki rzut naszej japońskiej uczennicy, który, według wielu nie pasuje do takiej kruchej osóbki. Po tym jak Asuka wyrzuca przeciwnika w powietrze możliwe są juggle. Przeciwnik przeważnie zauważy animację wykonywania tego rzutu, dlatego należy znaleźć na niego jakieś set-upy – polecam po **p+2~d** albo **t+1** albo **d+1**. No i sekwencja do wykonania prosta nie jest, ale trochę ograna i wychodzi zawsze.

- **t+1** – tak zwany stoper. Nie dość, że przyzwoicie unika to na **CH** przechodzi w rzut (kolejny catch-throw Asuki). Obrażenia na zwykłym trafieniu niewielkie, a na bloku potężne opóźnienie, więc nie należy nadużywać. Ale jak przeciwnik leci z czymś na high to już wiecie, czego użyć. Po wykonaniu ciosu Asuka wydaje się być w **FC**, więc zapodajemy coś z tego arsenału.

- **FC d/p+2** – na przykład ten cios. Niepozorne przytknięcie na low. Trafia leżących, ale cała zabawa zaczyna się jak trafi na **CH** – mamy wtedy gwarantowane wybicie **WS+3** i kontynuację. Ciężko trochę to wsadzić, także nie polecam nadużywać, bo na bloku bezpieczni nie jesteśmy.

- **1, 1, 3_4_d+4** – trzy wersje comba zaczynające się od **1, 1**. Mix-up z tego niewielki, bo zakończenia wyraźnie można rozróżnić, ale mimo wszystko wciąż użyteczny, tym bardziej, że ciężko przerwać, a poziomy uderzeń wciąż się zmieniają. Przydatne także w jugglach. W plecy przeciwnika wchodzi całe, więc polecam poszukać sytuacji i poczekać, gdy przeciwnik będzie odwrócony. Można próbować na leżącego.

- **1+4, 2, 4_d+4** – słynny „White Heron Dance" rodziny Kazama. Zaletą tego stringa jest pierwszy i ostatni cios. Pierwszy dlatego, że idzie na low i rzadko kiedy ktokolwiek go zablokuje. Dodatkowo podnosi ładnie w jugglach oraz wstających delikwentów. Ostatnie ciosy to zgadywanka mid-low, a więc to, co wszyscy kapuściarze lubią najbardziej. Z używaniem jednak nie należy przesadzać, bo lepsi gracze potrafią się schylić bez problemu pod drugim i trzecim ciosem i przerwać nam kombinację. Na lamusów do oporu, hehe.

- **t+4** – dobry stoper, boleśnie wygląda, na **CH** oszałamia przeciwnika i mamy gwarantowane juggle. Nie unika co prawda, ale ma przyzwoity priorytet, dlatego można pokusić się o częste używanie. Zapraszam do sprawdzenia juggli, jakie można po tym posadzić.

Asuka wymaga sporego nakładu pracy i zaangażowania, jeżeli chcemy coś nią osiągnąć. Ma sporo ciosów, chyba najwięcej juggle-starterów w grze – to automatycznie daje sporo możliwości. A poza tym... fajnie wygląda.

Przydatne juggle:
- **d/p+2, t+2, 1, 3, p+1+2**
- **d/p+2, 1+4, 1, 2, 3**
- **p+2, g/p+3, d/p+1, 2, p+2**
- **p+2, 1+4, 1, 2, 3**
- **1+2, 1+4, 1, 2, 3**
- **1+2, 1+4, 2, 1, 1, 4**
- **CH t+4, 1+4, 1+4, p+2**
- **FC d/p, d/p+1+2, t+2, 1, 3, p+1+2**
- **WS+3, t+2, 1, 3, p+1+2**

> Heihachi Mishima

Następny w kolejce jest dziadziuś serii Tekken, Heihachi Mishima. Postać znienawidzona przeze mnie jak żadna inna, nawet Feng zaskarbił sobie u mnie więcej sympatii. A panowie z Namco po prostu nie mają odwagi go uśmiercić, mimo że tak szumnie podgrzewali tym atmosferę przed premierą T5. Stary dziad powinien w najlepszym wypadku pod kroplówką leżeć, ehh. Animozje personalne na bok – Heniek to przepakowana i przesadzona postać. Nie ma go na automatach, w Japonii banują go na turniejach. Dlaczego? Zaraz się dowiecie.

Przydatne zagrania:

- **2, 2~1+2** – zaczynamy z grubej rury. Oto najlepsza kombinacja w Tekkenie 5, czyli, jak wszyscy na świecie, z najlepszymi graczami na czele, przyznali – błąd Namco. Otóż seryjka wychodzi w prędkości standardowego puncha (10 klatek, 1/6 sekundy), siada zawsze w całości, zjada sporo energii. Jest całkowicie bezpieczna i ma cudowne zastosowanie na jakiekolwiek recovery. Mało tego jednak – daje gwarantowane **p, p+2** albo dasha i **d+4**. Nie ma jak z tego uciec, ponieważ gdy wstanie się z tego sprężynką (przytrzymując **p**) to **p, p+2** wybija na juggla, ewentualnie po podbiegnięciu nie robimy **d+4** tylko kolejne **2, 2~1+2**. Ta kombinacja jest po prostu „broken". Na tym mógłbym zakończyć opis Heńka, ale dla przyzwoitości podam jeszcze jakieś inne zagrania.

- **p, N, d, d/p, p+2** – dziadek ma oczywiście **WGF** i **EWGF**. Zastosowanie takie jak u DJa i Kazuyi. Nigdy nie zapominajcie o tym ciosie.

- **p, N, d, d/p+4** – ma też Hellsweepa, jak każdy Mishima. Znów odsyłam do poprzedniego opisu, nie ma sensu się powtarzać. Dodam jedynie, że Heihachi ma jedno z lepszych dobić w grze – **d+4** i można go używać, gdy zetniemy delikwenta.

- **FC d/p+4** – to taka odpowiedź, jakby ktoś myślał, że nasz zawodnik nie ma fajnych ciosów na low. Zawsze podcina, po tym zagraniu mamy gwarantowane Hellsweepy z kontynuacją (**p, N, d, d/p+4, 4, 1**) oraz **d+1** na dobicie. Nie używamy tego bez opamiętania jednak. Trzeba wymyślić jakiś mix-up, najlepiej z trudnym **WS+2**.

- **WS+2** – od kiedy Heniosław ma ten cios z **WS**, wszyscy lękają się go atakować gdy kuca. Po prostu przenika wszystko, stunuje, daje możliwości kontynuacji, chociażby Hellsweepami. Oczywiście jest bezpieczny na bloku.

- **d, d/p, p+1** – rzut z crouch dasha. Oczywiście musiała dostać go postać, która już wszystko ma, co tam. Jest mocny, wyrywany z **1**, daje dodatkowy damage o ścianę. Można go wykonywać z crouch dasha oczywiście, z pewnym opóźnieniem, albo od razu, z miejsca (kombinację trzeba szybko wykonać). A nazywa się „Broken Toy". Jakież to ironiczne.

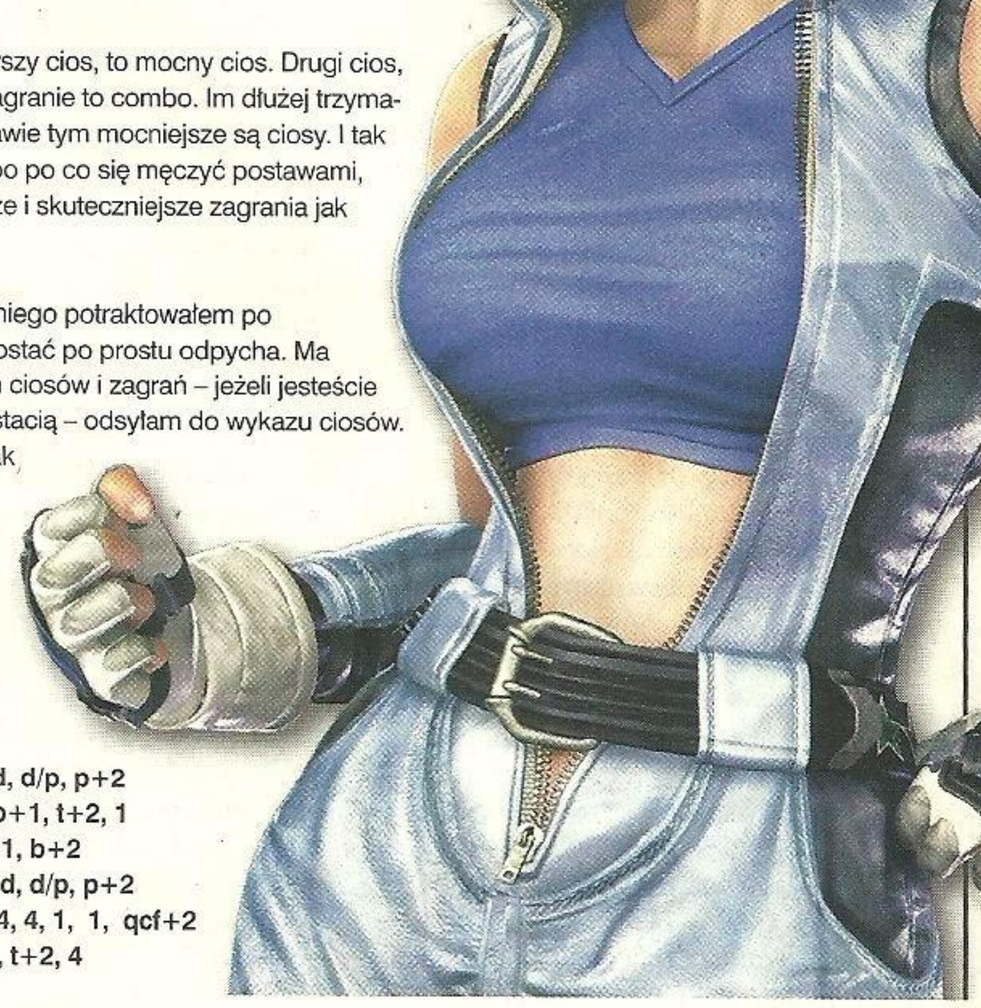
- **d/p+1+2** – bardzo dobry i mocny cios, który zdaje się mieć tajemnicze zdolności przenikania. Tak jak cały Heniek. Może pamiętacie to, co się działo w poprzednich częściach, gdy Heniek robił **d, d/p, p+2**. Nic się go nie imało. Ciekawostką jest też to, że od pierwszych sekund animacji unika rzutów. Ech, szkoda słów.

- **d, d/p, p+2** – popularny deathfist, nadal potężny. Doskonały do karania i wrzucania na ścianę. Ogromny zasięg, w miarę bezpieczny. Co ja Wam będę mówił jak się używa deathfista, hehe.

- **d+3+4** – Raijin Charge (**RC**) – takie coś jak postawa. Im dłużej trzymamy tym mocniejsze ciosy nam z niej wyjdą. Przerywamy ją wciskając **p** lub **t**. No właśnie... Tego brakowało dziadowi. Postawy...

- **RC 1_2_1, 2** – pierwszy cios, to mocny cios. Drugi cios, to unblock. Trzecie zagranie to combo. Im dłużej trzymamy Heńka w tej postawie tym mocniejsze są ciosy. I tak nikt tego nie używa, bo po co się męczyć postawami, jak mamy tyle prostsze i skuteczniejsze zagrania jak **2, 2~1+2**.

Przyznaję, że Heihachiego potraktowałem po macoszemu, ale ta postać po prostu odpycha. Ma trochę więcej nowych ciosów i zagrań – jeżeli jesteście zainteresowani tą postacią – odsyłam do wykazu ciosów. Te podane tutaj jednak w zupełności wystarczają do skutecznej gry tą mumią.



Przydatne juggle:
- **EWGF, 1, 1, 1, d, d/p, p+2**
- **EWGF, EWGF, 1, d, d/p, p+2**
- **EWGF, EWGF, 1, p+1, t+2, 1**
- **d/p+1, 2, 1, 1, p+1, b+2**
- **p, p+2, EWGF, 1, d, d/p, p+2**
- **CH p, N, d, d/p+4, 4, 4, 1, 1, qcf+2**
- **RC 2, d/p+1, p+1, t+2, 4**

IMRO
GRY.IMRO.PL
NAKRĘCAMY RZECZYWISTOŚĆ GRACZA

CODZIENNE WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER - ZAPOWIEDZI GORĄCYCH PREMIER - RECENZJE NAJWIĘKSZYCH HITÓW - PORADY I KODY DO GIER - PUBLICYSTYKA - QUIZY
PRZEGLĄD PRASY KOMPUTEROWEJ - KONKURSY Z WYPASIONYMI GADŻETAMI DO WYGRANIA - STAŁE RUBRYKI AUTORSKIE - DYNAMICZNE FORUM DYSKUSYJNE
SKLEP INTERNETOWY - SERWERY GIER ONLINE - WŁASNY PROFIL GRACZA - BLOGI - KLANY - IMRO.TEAM - ROSNĄCA SPOŁECZNOŚĆ GRACZY
DARMOWY DOWNLOAD DEM, TRAILERÓW ORAZ PEŁNYCH WERSJI NA WYPASIONYM ŁĄCZU... BEZ KOLEJEK :)
CZYNNE CODZIENNIE 0-24 :)

GORĄCE RECENZJE

TENCHU FATAL SHADOWS

Tenchu: Fatal Shadows nie jest grą z najwyższej półki. Autorzy chcieli widocznie stworzyć udaną kontynuację, ale jak to często bywa, po prostu im nie wyszło. Być może spieszyli się z wydaniem, w wyniku czego możemy zaobserwować takie błędy, jak niedopracowana AI.
[ImRo] - **Ocena 52/100**

Także u nas:

Stolen (PS2), **WarioWare: Touched!** (NINTENDO DS), **Gran Turismo 4** (PS2), **Forza Motorsport** (XBOX), **Jade Empire** (XBOX)

TEMAT MIESIĄCA

TESTY OKULARÓW 3D

KEYSER SOZE w Krainie Trójwymiarowych Czarów

Włączenie 3D bez zakładania na ślepia okularków powoduje rozdwojenie obrazu – to tyle. Dwie jego kopie przesuwają się, jedna w prawo, a druga, jak domyśli się każdy, nawet średnio sprytny miś, w lewo. I wygląda to makabrycznie – oczopląs z kociokwikiem plus stres egzaminacyjny i zagrożenie nuklearnymi wyciekami ze złomowanych ruskich okrętów podwodnych. Ale wystarczy przywdziać okular podwójny na szanowny nos, zaczepić odpowiednie plastikowe wysięgniki manipulacyjne, zwane też oprawkami, za małżowiny uszne i... widzimy trójwymiar! Ha!

Grabarz

OPOWIEŚCI Z KRYPTY

O inżynierze Mamoniu, o Natalii Kukulskiej i podrywaniu kolonistek.

Dawno temu zajmowaliśmy się kwestią kruczków, jakie najczęściej stosują recenzenci, żeby przykuć uwagę czytelników. Wyszło na to, że recenzenci się lansują, że wszystko wiedzą lepiej i ogólnie rzecz biorąc mamy straszą nimi dzieci (a zwłaszcza dziewczynki, które jadą pierwszy raz w życiu na kolonie letnie). Tym razem zastanówmy się więc, co sprawia, że gra jest dobra. Otwarłszy ten temat zamknijmy go jednak od razu: trudno powiedzieć, czasem to, a czasem to, nie da się generalizować. To prawda. Ja mam jednak kilka swoich typów i proponuję dyskusję na ten temat. Wiadomo bowiem, co trzeba napisać, żeby się graczom gra spodobała. Wyodrębnijmy kilka reguł.

Reguła inżyniera Mamonia

Inżynier Mamoń, poza tym, że inteligencją nie błyszczał, wprowadził do języka istotną regułę: „Podobają mi się te piosenki, które znam". Fakt, że za tymi na pozór prostymi, a jednak przepełnionymi głębokim humanitaryzmem słowami, czai się jedno z najpotężniejszych praw psychologii, dotyczące wzorców poznawczych identyfikowanych jako „widziane już wcześniej". Mówiąc zaś wprost: człowiek lubi to, co zna i już. Lubi z klucza bardziej, niż to, co pierwszy raz na oczy widzi. Stąd też maniacy MGSa nie zrezygnują z wyznawania serii po pierwszej wpadce Kojimy, tak jak maniacy Tekkena nie odpadli od tej gry po Tekkenie 4, a zaczynają się za to kruszyć teraz, bo miarka się przebrała. Co by Was zadziwić, już na samym początku powiem, że dobra gra, to taka, którą można podpiąć pod coś, co znamy. Np. Gra podobna do HALO – i wszyscy wiedzą o co chodzi. Część się ślini, a część od razu wie, że nie ma co nawet pudełka oglądać. Albo: „Stylistycznie gra podobna do filmów o obcym". I już nie trzeba pisać dokładnie o stylu, bo chociaż – jak śpiewa Natalia Kukulska – „bardziej to czuję, niż wiem", to czuję jak to graficznie wygląda i wiem czy lubię, czy nie. Tak więc zasada brzmi: udowodnij mi, że znam tę grę, a w ten sposób mnie z nią oswoisz.

Reguła Muzyczna

Reguła muzyczna bazuje na nieco odmiennej kwestii. Otóż zastanówmy się co bardziej się liczy w piosence: linia melodyczna, czy tekst. Prędzej czy później dojść powinniśmy do wniosku, że wiele hitów ma tekst o inteligencji wiadra gwoździ (bez łebków). A odwrotnie? Ile znacie takich komercyjnych piosenek, które sobie wszyscy śpiewają, bo tekst mają super, ale melodii za grosz. Spodziewam się, że raczej takich nie znajdziecie. Wytrwałym, którzy mają propozycje, gratuluję i zapraszam do podzielenia się nimi. Tak czy siak z grą jest podobnie. Jeśli chodzi o istotność elementów na końcu mamy zdecydowanie scenariusz. Gdyby scenariusz był ważny Mortal Kombat nie byłby hitem – powiedzmy sobie szczerze. Street Fighter podobnie. Za to hitami byłyby takie perły jak Myst IV (recenzja w tym numerze), czy Advent Rising (recenzja w poprzednim numerze). Jednak niestety. Pierwsza z tych gier wymaga kosmicznej wręcz cierpliwości, co od razu wykrusza połowę rynku, bo jak wiadomo chorobą naszych czasów (jedną z kilku) jest zanik umiejętności skupiania się na jednej rzeczy przez dłuższy czas. Człowieka trzeba bombardować jak w teledysku, a jeśli się go nie bombarduje, to sam sobie łapie pilota i uprawia tzw. zapping, czyli skakanie po kanałach. Tak więc, Myst nie. Ale Advent Rising też nie, ponieważ ma błędy i staje się przez to za trudna. Ha! Czyli gra powinna być: bombardująca efektami i nie za trudna! Gra ma relaksować, a nie przyczyniać się do pogłębienia frustracji, z którą wróciliśmy ze szkoły, czy z pracy. Przeciwnik ma stanowić wyzwanie, ale ma dać się złoić. Mamy oto kolejną regułę.

Mówiąc zaś wprost: człowiek lubi to, co zna i już. Lubi z klucza bardziej, niż to, co pierwszy raz na oczy widzi. Stąd też maniacy MGSa nie zrezygnują z wyznawania serii po pierwszej wpadce Kojimy, tak jak maniacy Tekkena nie odpadli od tej gry po Tekkenie 4.

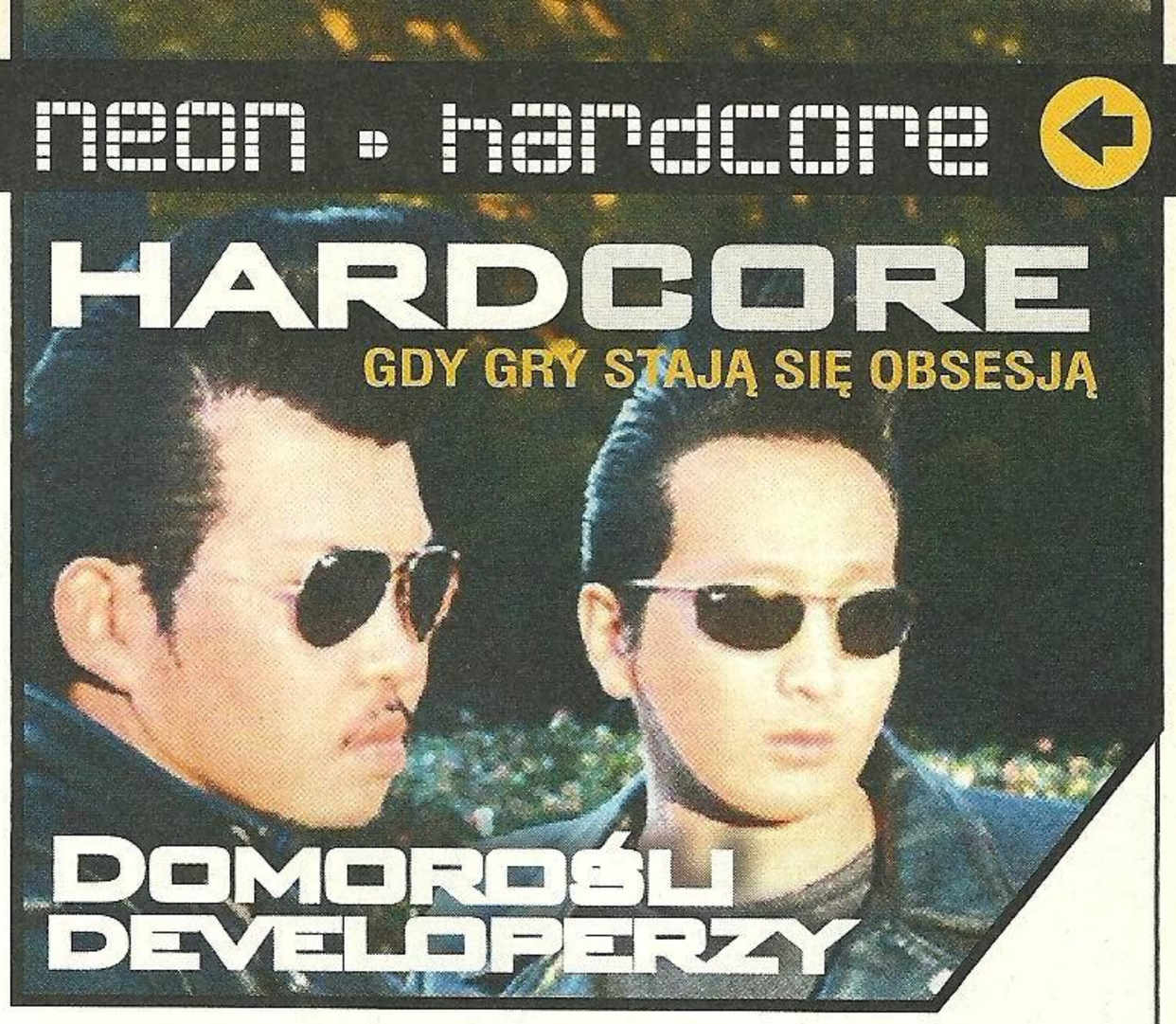
Reguła Społeczności

Najmocniejszą jednak ze wszystkich reguł, która powie nam o tym, że gra jest dobra, jest fakt istnienia jej „community", czyli społeczności. Jeśli gram w coś tylko ja, to owszem – jestem oryginalny, ale mało wytrwały. Próbuję więc zaistnieć. Zidentyfikować się. Zakładam koszulkę i szukam akceptacji w oczach przechodniów, brykając po ulicach. Zakładam strony internetowe, gdzie piszę: „Jestem fanem serii o przygodach Węża, jeśli też jesteś fanem, gdziekolwiek jesteś, błagam ujawnij się, żebym wiedział, że nie jestem sam". Im więcej osób odpowie na moje wezwanie, tym się czuję spokojniejszy. Oznacza to, że nie jestem mutantem, nie mam dziwnych przyzwyczajeń. Dla dystrybutora ma to jednak wartość podwójną. Dobrze nakręcona społeczność traci zahamowania komercyjne. Wydaje kasę na koszulki (bo to ja będę najbardziej maniakiem ze wszystkich znanych mi maniaków!), kupuje breloczki (bo nie mogę odstawać), przewodniki do gier (to nic, że znam grę na pamięć – taki przewodnik potwierdzi tylko przed wszystkimi jak szczerze kocham moją grę – mogę kolekcjonować coś, co do niczego mi się nie przyda – miłość platoniczna), itd. Nie da się od tego uciec i wszyscy wpadamy w pułapkę społeczności. Ja też. Co sprytniejsi wydawcy natomiast zakładają społeczności zanim ukaże się gra. Od dwóch lat jest to proceder bardzo popularny, dzięki temu fani nagrzewają się w sposób idealny, bo nagrzewają się na produkt, którego jeszcze nie ma. Więc potem, nawet jak gra okaże się średnia, to i tak kupią. Przecież wszystkim znajomym powiedziałem, że Darkwatch kręci mnie jak korkociąg. Jak teraz będę wyglądał, jak nie kupię?

W ten sposób zdemaskowaliśmy trzy „dziwne" zasady tworzenia dobrych gier. Jak widać tylko 1/3 tak naprawdę zależy od samej gry, a reszta to kwestia marketingu. I tak nieźle nam wyszło. Często jest znacznie gorzej. Ale o tym kiedy indziej.

HARDCORE

GDY GRY STAJĄ SIĘ OBSESJĄ



DOMOROŚLI DEVELOPERZY

Pasja i zamiłowanie do gier nie zatrzymała się w ich przypadku na kubkach, breloczkach i fanzinach. Nie zadowala ich już obnoszenie się tatuażami z gier, koszulkami, czapeczkami i gadżetami z ulubionych tytułów. Postanowili pójść dalej, by udowodnić, że gry konsolowe nie są już dla nich „tylko" zwykłą rozrywką. Panie i Panowie, pozwólcie, że przedstawię Wam dzisiaj największych mocarzy spośród licznego grona fanów elektronicznej rozrywki. Oto hardcore'owi amatorzy programowania.

Nie spodziewajcie się tu cudów na miarę MGS3, czy zupełnie nowych serii pisanych w wielkich biurach developerskich, są to raczej remaki ulubionych tytułów pisane po pracy, szkole, czy w przerwach pomiędzy graniem na konsoli, a uczeniem się do egzaminów. Miłość do konkretnej gry popycha tych ludzi do pisania własnych wersji, i choć jest to proceder karalny, bo naruszający prawo, to w sieci można się natknąć na wiele dowodów takiego przywiązania.

Ciężko ich odróżnić od zwykłych graczy, chodzą ulicami tak jak my, tak samo się ubierają i mieszkają w podobnych domach i mieszkaniach. Hardcore'owcy, o których będzie dzisiaj mowa, to nie są już tylko gracze z setką tytułów na półce, czy oblepionymi plakatami pokojach. O nie, ci ludzie już dawno wyszli poza ten etap przywiązania do gier. Są nawet dalej. O lata świetlne moi drodzy.

▶ GANGSTA HARDCORE

Zacznijmy naprawdę hardcore'owo. Nazywa się Brian Provinciano, mieszka w Stanach i jest fanem serii GTA. Z takiej kombinacji mogło wyjść cokolwiek, ale w przypadku Briana wyszło akurat Grand Theftendo! „Co to takiego?" spytacie. Ano jest to napisana od podstaw, NES'owa wersja Grand Theft Auto 3. Brian nie mógł spać po nocach i postanowił napisać od początku kod gry i zduplikować każdy quest, dialog i wydarzenie z oryginalnego GTA III. Zrobił to zresztą na długo przed ogłoszeniem oficjalnej wersji gry na GBA, ale to wydarzenie sprowokowało go do ujawnienia swojego projektu szerszej publiczności. Co można powiedzieć o samej grze – grafika, design i arty są od początku do końca opracowane przez Briana. Ze względów prawnych nie mógł skopiować nazw ani imion własnych postaci występujących w oryginale, ale misje są już dokładnie odwzorowane. Gra pracuje w 8 bitach, rozdzielczości 256x240 i wygląda po prostu zabójczo. Grafika trzyma wysoki poziom jak na Nintendo Entertainment System, a modele i plansze są zadziwiająco dobre, choć jest to gra 2D. Sam projekt nie jest jeszcze ukończony, Brian dopieszcza swoje dziecko już kilka lat i obiecuje udostępnić gotowy produkt za darmo każdemu maniakowi oldschoolu (czy też raczej new -schoolu). Jak sam mówi, jest to efekt jego uwielbienia dla dzieła Rockstar, pisanego w wolnym czasie dla czystej przyjemności. Nic dodać, nic ująć. Respect man!

Na początku 2002 roku Brian napisał prosty fragment kodu, by przekonać się, czy jego silnik pociągnie tak skomplikowaną grę i od tej pory rozpoczęła się żmudna praca developerska w zaciszu domowego ogniska. Wiadomo, że NES narzuca ograniczenia, dlatego Brian musiał rozrysować mapę całego miasta na wielkiej karcie papieru i podzielić je na specjalne sekcje, które wyświetlać się będą na ekranie podczas gry. Wyobraźcie sobie rysowanie tych wszystkich uliczek, domów itp. a wszystko to zgodnie z oryginałem. Jestem pod wrażeniem. Gratuluję Rockstar takiego fana. Grand Theftendo! – zapamiętajcie ten tytuł.

▶ HALO HARDCORE

Kolejny fanowski projekt dotyczy gry-legendy, czyli Halo. Grupa zapaleńców stworzyła swój własny projekt na GBA o tytule Halo: Blood Covenant. Z początku, kiedy w internecie pojawiły się plotki i screeny z tego tytułu, myślano, że to oficjalny i pełnoprawny produkt na kieszonkową konsolkę Big N. Dopiero z czasem wyszło na jaw, że jest to gra robiona przez fanów. A trzeba przyznać, że wygląda niesamowicie. W przeciwieństwie do oryginału z Xboxa, jest to scrollowana strzelanka z widokiem z boku. Dodam od siebie, że doskonale przygotowana, ze znakomicie opracowanymi postaciami, efektami i schludną, przejrzystą grafiką.

Halo: Blood Covenant nie jest bezpośrednim portem, ma własną fabułę, dodatkowe lokacje i projekty poziomów. Do tego dochodzą nowe maszkary i bossowie pod koniec każdego levelu. Zestaw giwer obejmuje strzelbę, pistolet, miotacz ognia i działko plazmowe. Wrogowie mają być czujni i w miarę inteligentni, efekty świetlne robią wrażenie jak na grę 2D, do tego prawdopodobnie dojdzie opcja multiplayer i specjalne sekcje z Warthogiem. Normalnie jakbym zapowiadał grę ze stajni Bungie. Halo: Blood Covenant nie jest jeszcze skończone, ale można już ściągnąć z netu demo gry. Warto chociaż zobaczyć .

▶ ZELDA HARDCORE

W przypadku serii Zelda, nie można mówić o jednym tytule, ale o całym zatrzęsieniu fanowskich gier. Jest tego tak dużo, że nie starczyłoby miejsca w całym n+ do opisania każdej gry z osobna. To naprawdę zadziwiające, jak jeden tytuł może łączyć tylu zapalonych graczy w jednym celu – pisaniu gier. Nie są to może wielkie projekty, a raczej proste gry, kilkuplanszowe zabawy, poziomy, mini questy i logiczne łamigłówki. Istnieją jednak i z powodzeniem można się nimi zagrywać po ściągnięciu z netu. Wymienię tylko kilka tytułów, jak logiczne LinkroMyte z umowną grafiką rodem z Atari, czy Link's Water Way – mini gierkę pozwalającą na sterowanie łodzią naszego bohatera z Wind Wakera. W tej ostatniej, pisanej przez Jeffa Ollyo, chodzi o proste omijanie i przeskakiwanie przeszkód na drodze naszej łódeczki, a sama grafika sprawia przyjemne wrażenie. Do tych tytułów dochodzą jeszcze The Legend of Zelda: A Twist of Fate pisana na podstawie engine'u z A Link to the Past, a także The Legend of Zelda: Dark Artifacts przypominająca troszeczkę Adventure of Link z kamerą śledzącą bohatera z boku, podobnymi sprite'ami i designem. Do tego twórca dorzuca też opcję multiplayer. Ciekawy tytuł.

Lecimy dalej z całym inwentarzem tytułów. The Legend of Zelda: Realm of Dreams bardzo króciutka, ale naprawdę dopracowana produkcja przypominająca bardzo A Link to the Past. Moblin Fortress, w którym musimy unikać goniących nas moblinów i przedrzeć się przez trzy piętra zamku. Do tego jeszcze Tingle Tactics DX, czyli remake oryginalnego TT z usuniętymi bugami i 15 poziomami (oryginał miał 12 leveli).

Nie tylko prostymi gierkami Zelda stoi, jakby to powiedział wieszcz. W ślad za hitem Nintendo zaczęły powstawać wielkie projekty domorosłych programistów. I znowu wypada mi przedstawić tylko nieliczne przedsięwzięcia hardcore'owych maniaków, a szkoda bardzo, bo to temat nawet na osobny artykuł. Graal Online w zamierzeniach twórców miał być kolejną Zeldą, do czasu aż Nintendo upomniało się o swoje prawa i zmusiło fanów do przemodelowania postaci i zmiany imion głównych bohaterów. Niemniej przez pewien czas gra funkcjonowała jako Zelda Online i nawet teraz czuć w designie świata wpływy tamtej produkcji. Massively multiplayer online game, jakim jest Graal pozwala spotkać się graczom z całego świata w wykreowanym starannie świecie, by czerpać radość z rozwijania postaci i brania udziału w licznych przygodach oraz questach. Do tej pory gra doczekała się kilku serii, czy też odsłon.

Ostatnią grą „zeldową", którą chcę Wam jeszcze przedstawić jest wytwór Daniela Barrasa. Stworzył on dwuwymiarowy remake Ocarina of Time z N64. Gra jest olbrzymia i doskonale przygotowana, a do tego utrzymana w stylu gier na SNESa. Stworzona w domowym zaciszu okazuje się jednym z lepszych projektów tu przedstawionych. Ocarina of Time 2D zbiera liczne rzesze wielbicieli i możecie się spodziewać, że Wam też przypadnie do gustu. Dobra, fachowa robota.

▶ CHRONO HARDCORE

Na koniec zostawiłem najlepsze. Chrono Trigger to jeden z najlepszych rpgów Square na SNESa, dlatego też nie dziwne, że 22-letni Nathan Lazur z amatorskiego studia developerskiego Resurrection Games postanowił przerobić ten tytuł na dzisiejsze standardy. Wierzcie mi, że to, co Nathan zrobił z oldschoolowym Chrono Triggerem to czysta magia. Gra została przeniesiona w pełne 3D i okraszona wspaniałą grafiką. Spójrzcie zresztą na screen, coś pięknego! Napisany od podstaw nowy engine, procedury i środowisko 3D, które przygotowano ze starannością prawdziwych artystów. Zobaczcie zresztą jak doskonale Luis Martins oddał styl i kreskę znanego animatora pracującego przy oryginalnej grze, czyli samego Akiry Toriyamy. Nathanowi pomogli koledzy ze studia, co przyspieszyło tylko pracę nad grą i wzbogaciło ją o nowe elementy. Pracę na Chrono Trigger: Resurrection rozpoczęto w kwietniu 2003 roku i widać wielki wysiłek włożony w jej dopieszczanie, choć już w 2000 roku Nathan próbował wskrzesić ten tytuł (nie był jednak zadowolony i postanowił poczekać, aż zyska odpowiednie umiejętności).

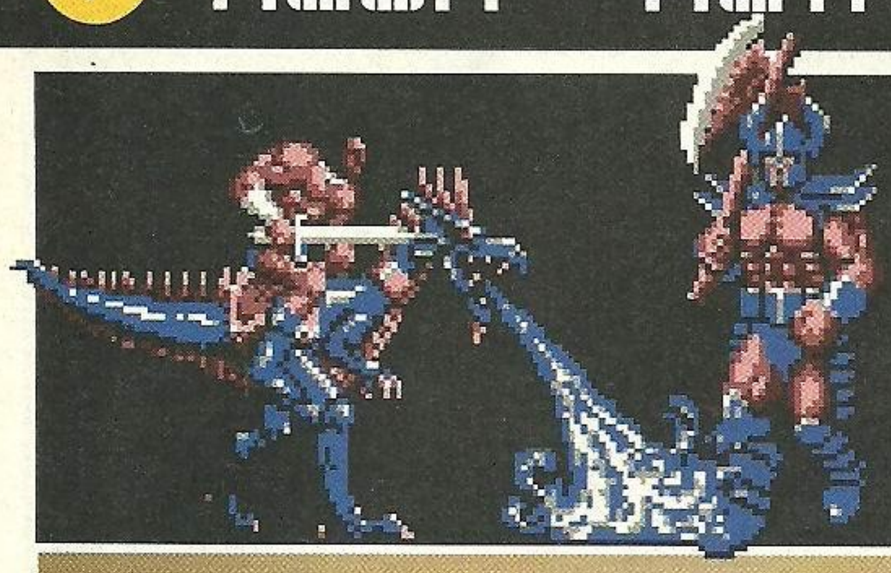
Zanim zaczniecie pytać gdzie zdobyć ten tytuł, muszę Was rozczarować. Otóż ze względu na naruszanie własności intelektualnej Suare Enix, projekt został zamknięty. Jedyne, co pozostało po ciekawie zapowiadającej się grze, to garść screenów i trailery. Warto zajrzeć na stronę twórców, by zobaczyć grę w ruchu. Są to tylko pokazy silnika graficznego, ale i tak robią wrażenie. Oczywiście gra przygotowywana była przez fanów dla fanów, więc o płaceniu nie było mowy. I jak tu nie podziwiać takich ludzi? Po prostu się nie da...

W czeluściach internetu takich projektów jest więcej, wystarczy tylko poszukać, wykazać się odrobiną cierpliwości. Nie wspomniałem nawet słowem o Half Life 2D Paula Kammy, Dragon Ball Z Zero, czy też Metal Slug Mission, a już powoli kończy się miejsce w rubryce. Aż dziw bierze, że tylu jest zapaleńców i maniaków programowania. To właśnie te wyczyny, te produkty i Ci twórcy definiują na nowo pojęcie hardcore'u. Zastanówcie się dobrze po lekturze tego tekstu, zanim nazwiecie siebie lub znajomych „hardcore'owcami", bo skończyliście dziesięć razy FFVII, albo macie 200 tytułów na półkach i tatuaże na rękach. Przy takich wyjadaczach jak choćby Brian Provinciano ja czuję się malutki. Ot, tyci...

Dagon ■ ■

Oto adresy stron, z których można ściągnąć darmowe wersje gier, dema, trailery, czy po prostu pooglądać screeny i poczytać o projektach.

http://www.metroid.amob.net/
www.oot2d.com
www.consoletroopers.com
http://zfgn.gunsha.com/games.php?page=fullgames
http://thelightworld.zeldavortex.com/fanmadegames.php
http://www.grandtheftendo.com/
http://www.opcoder.com/projects/chrono/about/



SMS
SEGA MASTER SYSTEM

START KONSOLOWEJ WOJNY

Istniał tylko jeden powód, dla którego lśniąca i potężna Master System nie została liderem stacjonarnych konsol. Platforma Segi miała dosłownie wszystko, czego w 1986 roku potrzebował nowoczesny 8-bitowy system do gier – futurystyczny kształt, potężne procesory i cenę, na którą każdy mógł sobie pozwolić. Tym powodem było opisywane miesiąc temu Nintendo Entertainment System, którego dominacja była po prostu bezdyskusyjna. Sega nigdy nie miała łatwego życia u boku Nintendo. Nawet kilka lat później, kiedy konsole weszły w erę 16-bitów, a Mega Drive stała się dla firmy prawdziwą żyłą złota, zawsze było duże 'N' i jego olbrzymia rzesza wyznawców.

Jednak prawdziwa wojna konsol rozpoczęła się wraz z wypuszczeniem przez Segę platformy Master System, która (przynajmniej na papierze) nie robiła piorunującego wrażenia w porównaniu z konkurencyjnym NESem. Jeśli jednak przyjrzeć się bliżej 8-bitowemu urządzeniu, można dostrzec prawdziwego potwora. Procesor główny pracował z dwukrotnie większą częstotliwością, niż w platformie Nintendo, a dzięki dodatkowym graficznym chipom, maszyna Segi wyświetlała dwukrotnie większą ilość kolorów. Gry na Master System już na pierwszy rzut oka wyglądały na bardziej dynamiczne i nasycone kolorami, niż produkty spod znaku Nintendo. Problem w tym, że gier na konsolę Segi było ciągle i ciągle za mało, a działo się tak z prostej przyczyny – rok przed premierą systemu Master System w Europie i USA, Nintendo podpisało z developerami third-party cały stos umów, w których wyraźnie zaznaczono, że nie dopuszcza się konwersji na żaden z pozostałych formatów. Developerzy, którzy podpisali kontrakt z Nintendo nie mogli tak po prostu przepisywać tytułów na maszynę Segi, której premiera w Ameryce i Europie odbyła się dokładnie rok później.

A umowy z Nintendo były na tyle lukratywne dla producentów gier, że tylko nieliczni z nich pozwalali sobie na pisanie gier na oba systemy jednocześnie. Właściciele Master System nie mieli jednak większych powodów do zmartwień – w tamtych czasach na NESa ukazywały się straszliwe ilości crapów, więc brak ich konwersji na konsolę błękitnych nie był druzgoczący w skutkach. Ekskluzywne umowy Nintendo z developerami nie były też złą wiadomością dla samej Segi. Mimo iż udało jej się ugryźć niecałe dziesięć procent światowego rynku konsol, Europa dosłownie oszalała na punkcie ich konsoli. Pomogło wiele czynników, w tym fatalny marketing europejskiego oddziału Nintendo, niska cena Segi Master System i znacznie atrakcyjniejsze wizualnie gry. Cena 8-bitowej Segi kształtowała się na poziomie 99 funtów, podczas, gdy Nintendo życzyło sobie za konsolę blisko czterdzieści funtów więcej. To nie wszystko. Oprócz samej konsoli, nabywcy Master System otrzymywali w zestawie wyścigi motocyklowe Hang On, a oprócz tego drugi kontroler. Palce lizać.

Konsola Segi wyposażona była w dwa sloty – jeden u góry, weń wpychało się standardowe cartridge z grami i jeden mały, na przedzie konsoli, do którego wchodziły carty wielkości kart kredytowych. Mimo iż mniejsze nośniki były ogólnodostępne i tańsze w produkcji, to ich niewielka pojemność zmuszała programistów do pisania jedynie małych i nieskomplikowanych programów. Oczywiście z czasem, gdy gry stawały się objętościowo coraz większe, nośniki w kształcie kart kredytowych straciły dla producentów jakąkolwiek wartość i format po krótkim czasie został wycofany z produkcji. W 1991 roku, kiedy do głosu zaczęły dochodzić platformy 16-bitowe, Master System zaczął się starzeć. Sega doszła do szybkiego wniosku, że najwyższa już pora odmłodzić wygląd 8-bitowej konsoli i przyciąć cenę. Mniejsza, nowocześnie zaokrąglona Master System II miała standardowo wgraną platformówkę o nazwie Alex Kidd in Miracle World. Pozbyto się oczywiście slotu na małe, niestandardowe i nie produkowane już cartridge, a także przycisku Reset, który z jakichś względów wydał się zbędny. Cena odmłodzonego urządzenia ukształtowała się na poziomie 60 funtów, co raz jeszcze zmusiło graczy do gorączkowych zakupów.

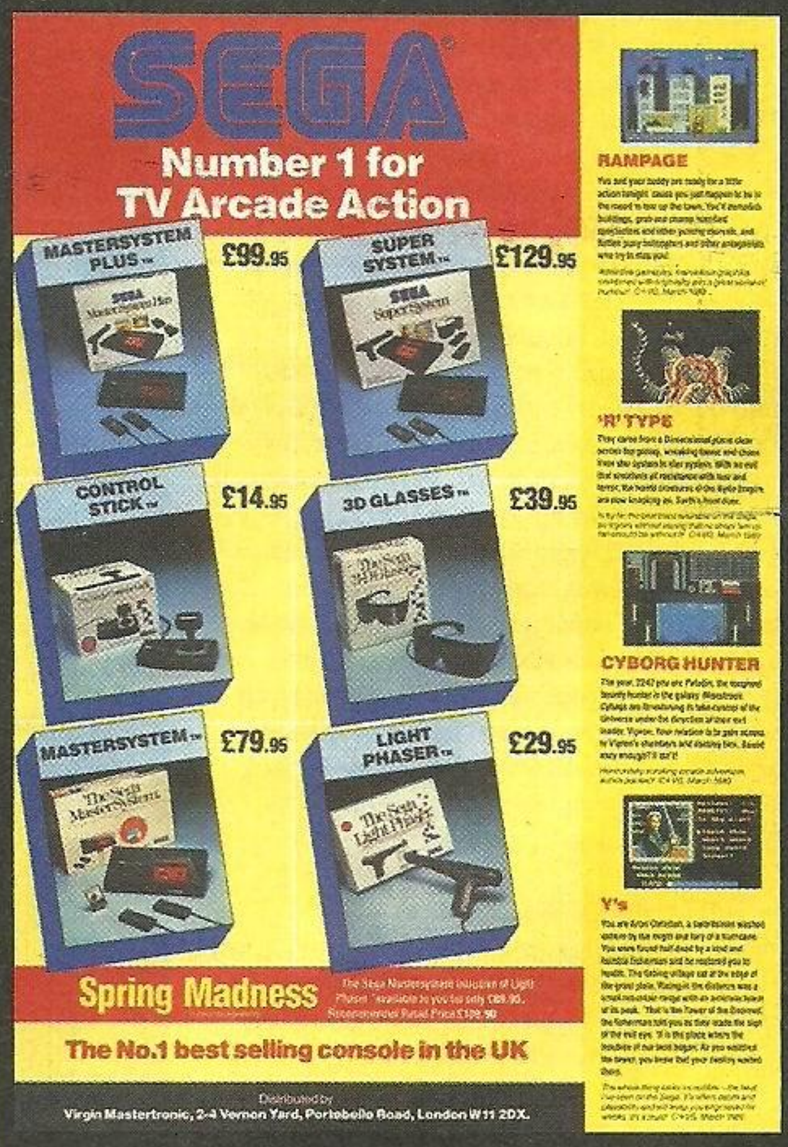
Pomijając ogrom przeszkód, jakie musiał pokonać nie-do-supportowany Master System, jedno trzeba mu oddać. Wprowadził całe rzesze młodych ludzi w świat gier video i nawet pomimo tego, że programiści nigdy nie wykorzystali pełni jego potencjału, to dziś chętnie spoglądają w kierunku „błękitnej" biblioteki gier.

AKCESORIA

Kilka lat temu Sega przerzuciła się na produkcję gier i tylko gier. Nie robi konsol, nie robi gadżetów i nic dziwnego, skoro właśnie w jej fabrykach narodziła się masa dziwacznego, maksymalnie niekomercyjnego osprzętu, którym bawili się nieliczni.

Jednym z „genialnych" wynalazków Segi był Control Stick, którego drążek przypominał ogromną przepustnicę używaną w samolotach. Gigantyczna manetka miała (podobno) poprawić precyzję i ułatwić sterowanie w grach, ale tak naprawdę okazała się mało intuicyjna i absolutnie niewygodna. Z tej racji, że drążek umieszczono po prawej, a przyciski – po lewej stronie kontrolera, wszystkie funkcje zostały oczywiście odwrócone. Efekt? Control Stick był idealny dla mańkutów. I tylko dla nich. Niezłym pomysłem (przynajmniej w teorii) okazał się Handle Controller, pad zaprojektowany z myślą o symulatorach lotu. Niestety, w praktyce ukazało się zbyt mało gier, aby urządzenie zyskało choćby szczątkową popularność. Ale na tym nie koniec – manetka okazała się być na tyle krucha i kiepsko wykonana, że psuła się przy dłuższych i bardziej nerwowych sesjach. Pech. Ostatnim z „genialnych" produktów dla leworęcznych był Sports Pad, kontroler z żółtą kulą po prawej stronie i przyciskami akcji po prawej. Tradycyjnie – sterowanie wywrócone było na lewą stronę, pad współpracował z niewielką ilością gier, a to, w co mogliśmy zagrać, nie było nawet warte zachodu.

Po serii śmiesznych kontrolerów przyszła również pora na trójwymiarowe okulary. 3D Glasses kompatybilne były zaledwie z ośmioma grami, ale w swojej konstrukcji okazały się dosyć sprytne. Wrażenie głębi uzyskiwały dzięki temu, że przed oczyma graczy otwierały i zamykały odpowiednie przesłony. Szkoda, że wtyczkę okularów wpychało się w slot na ten mały cartridge, a nie w port kontrolera, bo właśnie przez to 3D Glasses nie były kompatybilne z Sega Master System II.

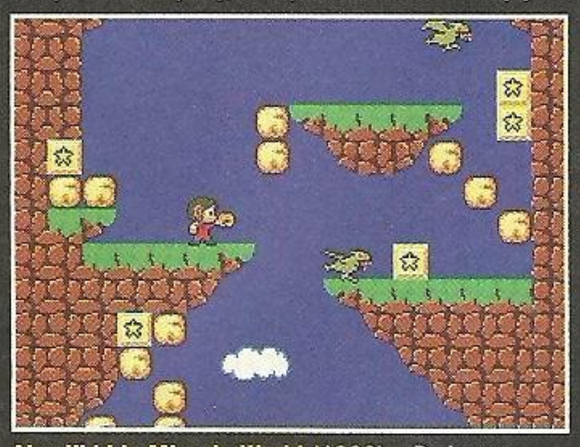


TECHNIKALIA

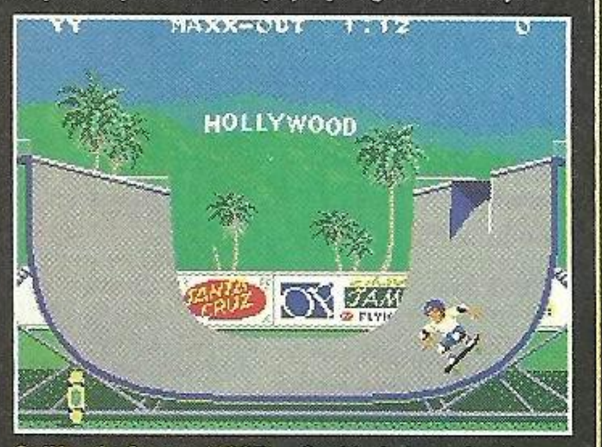
Procesor: Z-80 (8-bitowy)
Zegar: 3.6 MHz
Pamięć: 64 Kbit
Pamięć Video: 128 Kbit
Rozdzielczość: 256 x 226
Paleta kolorów: 52 na ekranie z palety 256 barw
Dźwięk: mono, trzy generatory dźwięku po cztery oktawy każdy
Pojemność cartra: 32-512K

8 TAKICH GIER!

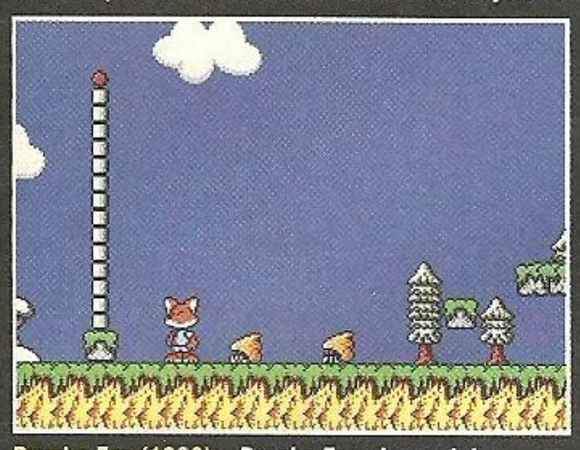
Być może Master System na zawsze pozostał w cieniu Nintendo Entertainment System, jednak Sega miała na tyle udane tytuły, że z powodzeniem walczyły one o miejsce w panteonie najlepszych gier. Znacie je?



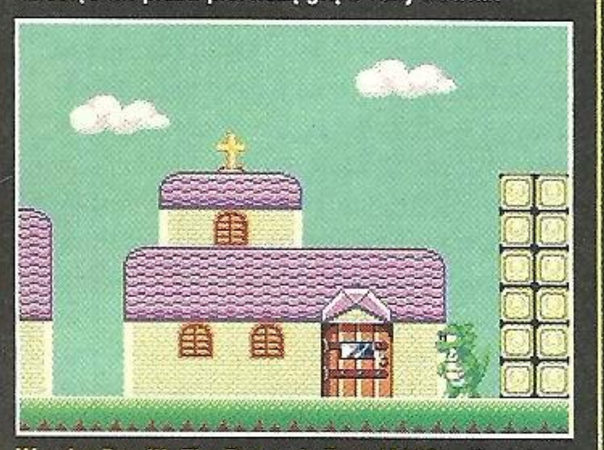
Alex Kidd in Miracle World (1986) – Podczas gdy fani Nintendo bawili się kolejnymi edycjami Super Mario, właściciele Master System dzielnie dotrzymywali im kroku. Alex Kidd in Miracle World to rewelacyjna platformówka, która w porównaniu z tytułami o wąsatym hydrauliku, stawiała na bardziej dynamiczną i zręcznościową zabawę. Do dziś pamiętamy muzykę z tej gry! Szkoda, że po kilku sequelach Alex umarł wraz z Master System.



California Games (1987) – Sześć ekstremalnych sportów i ośmiu graczy skupionych przed jedną konsolą – to były czasy! California Games pozwalało na spróbowanie swych sił w jeździe na deskorolce, rowerze, a nawet desce surfingowej. Prawdziwy festiwal sportów o najwyższym wskaźniku adrenaliny. Klimat i styl gry po prostu deklasował pozostałe olimpijskie tytuły. I wszystko to na dziesięć lat przed pierwszą grą o Tony Hawku!



Psycho Fox (1989) – Psycho Fox nie powinien w zasadzie sięgać po miano jednej z najlepszych gier na SMS. Miał przecież całą masę konkurentów. Jednak Psycho Lis jako pierwszy wprowadził do gier system nagród za osiągnięcia, nie bał się również zaproponować nieco innego podejścia do projektu poziomów. Cel gry? Pokonać Madfoxa – najbardziej złośliwego wilczura, jakiego jesteście sobie w stanie wyobrazić.



Wonder Boy III: The Dragon's Trap (1989) – Trzeci Wonder Boy to pierwsza odważna próba połączenia platformówki z elementami rpg. Główny bohater zdobywa w trakcie zabawy nowe wcielenia, dzięki którym zmienia się w jaszczura, mysz, jastrzębia i im podobne. Jaszczur niszczy przeciwników ognistymi wyziewami, mysz wciska się w małe szczeliny, a ptaszysko przelatuje nad przeszkodami. Szkoda, że wiele osób ominęło ten mistrzowski tytuł...

Golden Axe (1989) – Tytuł pierwszego slashera bez wątpienia przypadł Golden Axe. Grze, która wymagała od nas dwóch rzeczy: nieustannego marszu w prawo i masakrowania nadbiegających krasnoludów, olbrzymów, jaszczurek i spółki. Do wyboru trzech wojowników, w tym ziomek o gabarytach Conana, kobieta z głębokim dekoltem i krasnal z potężnym toporem w łapie. Golden Axe było olbrzymim hitem i doczekało się kilku sequeli.

Sonic the Hedgehog (1991) – Podczas gdy developerzy głowili się jak skopiować innowacje wymyślone przez Shigeru Miyamoto, Sonic Team poszedł w zupełnie innym kierunku. Wraz z błękitnym ponaddźwiękowym jeżem udało im się wprowadzić do ciasnego świata platformówek mnóstwo świeżości, dynamiki i akcji. Sonic gnał przed siebie, zbierał złote pierścienie, wystrzeliwał się ze skoczni, zamieniał w błękitną kulę i rozjeżdżał paskudy.

Streets of Rage (1990) – Wraz ze Street of Rage nadeszła moda na chodzone, scrollowane mordobicia. Potem był już tylko Double Dragon i Final Fight. Fabuły takich gier nigdy nie należały do skomplikowanych. W tym produkcie pierwsze skrzypce zagrał Mr X, zbir, który zmienił miasto w narkotykowy kartel. Streets of Rage to jeden z największych hitów Segi! Graliście już?

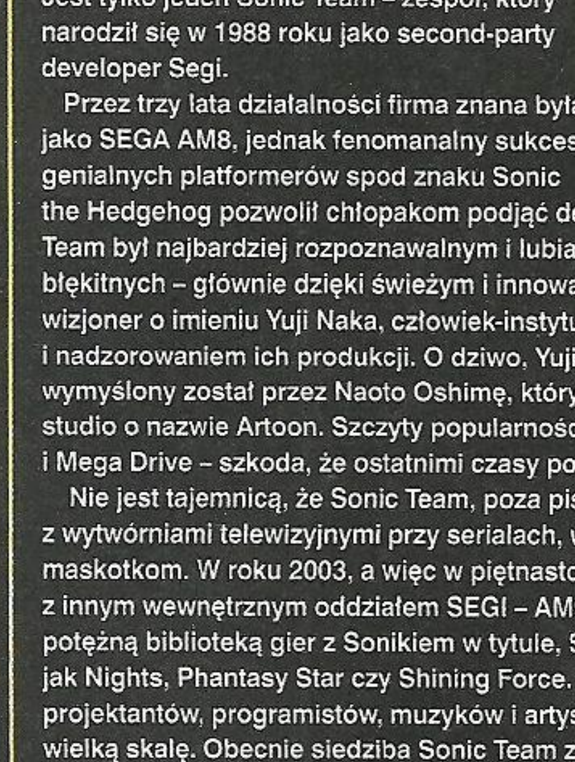
Castle of Illusion Starring Mickey Mouse (1990) – Gra pierwotnie powstała na Mega Drive (16-bit), ale konwersja na Master System okazała się zupełnie inną, na dokładkę lepszą, grą. Podstawowe założenia zabawy pozostały identyczne, ale już projekty poziomów w 8-bitowej wersji były znacznie bardziej złożone. Co dziwne, Master System doczekał się gry trudniejszej. Ale był to olbrzymi hit.

SONIC TEAM

Jest tylko jeden Sonic Team – zespół, który narodził się w 1988 roku jako second-party developer Segi.

Przez trzy lata działalności firma znana była jako SEGA AM8, jednak fenomanalny sukces genialnych platformerów spod znaku Sonic the Hedgehog pozwolił chłopakom podjąć decyzję o zmianie nazwy. Obok SEGA AM2, Sonic Team był najbardziej rozpoznawalnym i lubianym zespołem pracującym pod skrzydłami błękitnych – głównie dzięki świeżym i innowacyjnym grom. Na czele ekipy od zawsze stał wizjoner o imieniu Yuji Naka, człowiek-instytucja zajmujący się zarówno pisaniem gier, jak i nadzorowaniem ich produkcji. O dziwo, Yuji nie był twórcą kultowego Sonica. Niebieski jeż wymyślony został przez Naoto Oshimę, który dość wcześnie opuścił firmę i otworzył własne studio o nazwie Artoon. Szczyty popularności Sonic osiągnął na systemach Master System i Mega Drive – szkoda, że ostatnimi czasy popularność ponaddźwiękowego jeża zmalała.

Nie jest tajemnicą, że Sonic Team, poza pisaniem nowych gier, intensywnie współpracował z wytwórniami telewizyjnymi przy serialach, w których główne role przypadały ich maskotkom. W roku 2003, a więc w piętnastolecie istnienia firmy, Sonic Team połączył się z innym wewnętrznym oddziałem SEGI – AM9 (znanym jako United Game Artists). Poza potężną biblioteką gier z Sonikiem w tytule, Sonic Team dostarczył jeszcze takie tytuły, jak Nights, Phantasy Star czy Shining Force. Zespół liczy sobie blisko siedemdziesięciu projektantów, programistów, muzyków i artystów, skłonny jest więc do robienia hitów na wielką skalę. Obecnie siedziba Sonic Team znajduje się w San Francisco w Kaliforni.



KUPUJESZ?

Szukajcie na internetowych aukcjach i w komisach. Dosyć łatwo można ustrzelić Master System II, gorzej natomiast z jej poprzedniczką. Koszt zakupu konsoli porównywalny jest z obiadem w Pizza Hut – od 30 do 50 złotych. Ceny gier to jakieś 10 złotych, ale z reguły sprzedawane są w całych pakietach bądź dorzuca się je do samej konsoli. Niewygodny Control Stick na amerykańskim eBayu chodzi po cztery dolce, a dobry kabel audio/video po piątaku. Bawienie się retro-konsolami nie jest drogie, więc może warto przypomnieć sobie stare, być-może-wcale-nie-takie-dobre czasy.

SONY

PS ONE ZONE

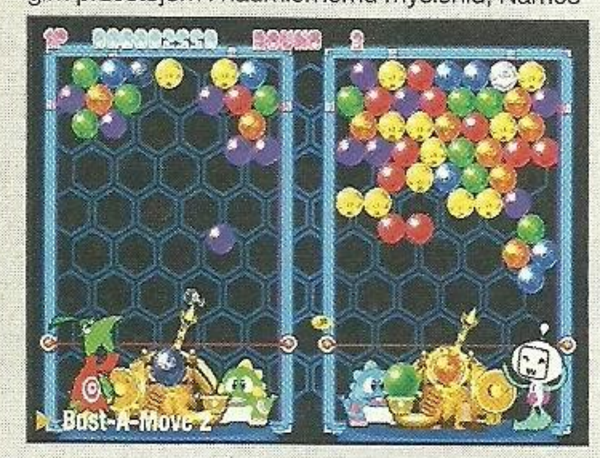
W CO GRAĆ, GDY MACIE PS ONE

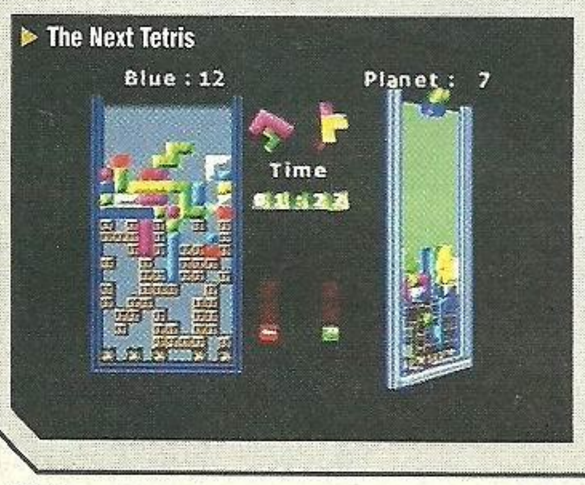
PlayStation

BRAINGAMES

Lumines rządzi światem, ot co! Muzyczne puzzle na PSP poważnie zaburzyły wakacyjne prace w redakcji, a odkąd gra do nas przyleciała, nie ma tygodnia, żeby któryś z redaktorów nie pochwalił się nowym, „miażdżącym wynikiem". Lumines to dowód, że pomysłowo wykonane gry logiczne potrafią być bardziej wciągające, niż niejeden tytuł akcji. PS one miał takich pozycji pod dostatkiem. Przed Wami najlepsze i najcieplej przyjęte przez nas zabawki z gatunku „puzzle". [Matt]

Zacznijmy od firmy Namco, niekwestionowanej królowej automatów kładącej w swych grach duży nacisk na refleks. Dobrą passę japońskiej korporacji rozpoczął Pac-Man, a więc główne danie podawane w starych, zatęchłych salonach gier. Dziś oczywiście niepodzielnie rządzi Tekken 5 i Soul Calibur 2, jednak w międzyczasie Namco spróbowało swych sił na wąskim polu gier logicznych, na którym również przy okazji odniosło spory sukces. Dokładnie pięć lat temu na PS one zadebiutował mały, wesoły i do bólu japoński ludek o ksywce **Mr. Driller**. Młody, grzywiasty rozbójnik wyposażony został w potężny młot pneumatyczny, a jego zadaniem było wwiercanie się w różnokolorowe klocki wystające z ziemi. Sprawa komplikowała się w dwóch miejscach. Pan Wiertarka musiał dokładnie wiedzieć, które klocki usuwać, gdyż mogło się okazać, że któryś z nich stanowi podporę dla ciężkiego klocucha powyżej. Jeśli nagle z góry zaczął spadać twardy blok, należało szybko znaleźć schronienie – w przeciwnym wypadku Wiertarka żegnał się z życiem. Aby zapobiec długim przestojom i nadmiernemu myśleniu, Namco wprowadziło do gry wskaźnik wyczerpującego się powietrza. Driller miał w płucach pewien zapas tlenu, a uzupełniał go znalezionymi butlami. Oprócz podstawowego trybu Arcade, gdzie zabawa kręciła się wokół kopania jak najgłębszego dołu, był jeszcze Time Attack, hardcore'owo trudna przeprawa przez klocki w wyznaczonym czasie. Natomiast, jeśli ciągle mało nam wiercenia (a tak było również w moim przypadku), zawsze można spróbować swych sił w Survival Mode, gdzie Mr. Driller ma tylko jedno życie i masę niebezpiecznej pracy. Ta gra to dynamit – tytuł na tyle mocny, że Namco nie bało się skonwertować go w zeszłym roku na Nintendo DS. Sprawdzajcie!





Czy jest wśród Was ktoś, kto nigdy nie położył swych rąk na klasycznym Tetrisie? Pierwotna odmiana gry wymagała od nas dokładnego i ciasnego układania obok siebie spadających klocków. Jeśli w trakcie procesu powstawały szczeliny i niedokładności, to tym samym zaczynały się problemy i kombinowanie, jak dziury odsłonić, a następnie zalepić. **The Next Tetris** to pomysł firmy Blue Planet Software, aby sprawdzony w boju patent jeszcze nieco usprawnić. W stosunku do oryginalnego Tetrisa pojawiły się dwie zmiany. Przede wszystkim kolor. Klocki nie były już jednobarwne i monotonne, a różnokolorowe i aby zbudowane przez nas konstrukcje miały sens, należało wieloboki dopasowywać do siebie właśnie barwami. Obok koloru, pojawił się również czas. Otóż w standardowym Tetrisie układaliśmy klocki jeden na drugim od rana do wieczora, natomiast The Next Tetris narzucał pewne granice. Był podział na plansze i zawsze pojawiała się wymagana ilość klocków do ułożenia w obrębie każdej z nich. Blue Planet przygotowało również kilka trybów zabawy, w tym Practice (poćwicz, chłopaku) oraz Marathon (graj tak długo, aż zwymiotujesz na myśl o klockach). Oczywiście można było grać we dwie osoby, co miodność nowego Tetrisa windowało na niebywały poziom. Szkoda, że w wersji dla dwóch graczy nie pojawiło się więcej opcji. Ale i tak chętnie wracam do starego/nowego Tetrisa.

Jeśli motyw spadających klocków nadal Was intryguje, koniecznie sprawdźcie przemiodną serię gier Bust-A-Move od Taito, a zwłaszcza część drugą – **Bust-A-Move 2: Arcade Edition**. Oto jeszcze jeden przykład na to, że dobre puzzle potrafią zrujnować człowiekowi plan dnia, obowiązki i życie. Seria Bust-A-Move... zamiast spadających klocków, mamy tu podczepione pod sufit różnokolorowe balony, które należy łączyć w jednolite pary. Tym zajmuje się dinozaur – pocieszny bohater gry, który stoi u dołu ekranu i wystrzeliwuje balony we właściwych kierunkach. Oczywiście pojawia się motyw wyścigu z czasem. Balony powoli zmierzają w kierunku ziemi, więc jeśli nie wybijemy ich w określonym czasie – przysypią nam bohatera. Bust-A-Move jest proste – dokładnie tak, jak Wam się wydaje i właśnie w tym tkwi jego piękno. Dużo frajdy czeka na tych z Was, którzy zdecydują się na zabawę we dwie osoby. Podobnie jak w puzzlach Capcomu, jeśli jeden z graczy lepiej składa elementy, drugi zostaje ukarany dodatkową parą klocków. Balonów, znaczy. Świetna seria – koniecznie sprawdźcie.

Chwila oddechu od przysypujących ekran klocków. Bardzo oryginalnym pomysłem (niestety, nie najpiękniej wykonanym) było **Kurushi** (znany w USA jako Intelligent Cube), niedoceniony, ale godny uwagi tytuł. Nawet, jak na rok 1997 oprawa graficzna była nieco podstarzała, ale wiadomo – pomysł przede wszystkim. Zasady gry dość trudno wytłumaczyć, ale po części spróbuję. Oto olbrzymie pole składające się z kwadratów, na które wpuszczony zostaje mały człowiek. To właśnie nim pokierujemy. Poza małą istotą, planszę zapełniają również sześcienne klocki, które (krótko mówiąc) należy niszczyć. Kostki nie będą jednak zalegać na polu wiecznie, więc należy się pospieszyć. Jak niszczymy sześciany? Przesuwamy je na podświetlone części pola. Cała łamigłówka pojawia się jednak w momencie, gdy należy dokonać wyboru, który klocek zniszczyć. Każdy element inaczej eksploduje, wywierając rozmaite skutki na pozostałych sześcianach. Wystarczy w miarę szybko opanować sterowanie, pobawić się w kilka prostych misji i już macie pewność, że Kurushi Was uzależnił. Poziom trudności został ładnie zbalansowany, gra nie robi się nagle zbyt trudna, zaś w sekcji bonusów czeka na Was masa fajnych filmów FMV i nowych postaci. Nieźle!

Pozostajemy w dziwnych klimatach. Na koniec muszę koniecznie wskazać paluchem w kierunku **Roll Away**, gry, w której główną rolę odgrywa plażowa piłka. Piłka żyje (!!!) w świecie sześcianów, które wiszą w powietrzu i tworzą ścieżki (!!!). A teraz najlepsze. Życie naszej sprytnej piłki upływa na toczeniu się wąskimi ścieżkami i zbieraniu kolejno: owoców, monet i kluczy. Celem graczy, którzy zechcą wcielić się w piłkę, będzie zebranie porozrzucanych przedmiotów i odszukanie wyjścia w ciągu narzuconego czasu. Zagłębiając się w grę odkryjecie, że piłka potrafi podskakiwać, a plansze stają się coraz większe i bardziej wymagające. Pojawią się rozstaje i kilkupoziomowe levele, a jedyne, czego będziecie musieli się nauczyć, to myślenia w trzech wymiarach. Zabawy jest od groma. Dwustu poziomów nie da się ukończyć tak po prostu, w kilka chwil. Pierwszych dziesięć plansz jest jednak stosunkowo prostych, więc myślę, że Roll Away szybko Was nie odrzuci. Świetna zabawa – wystarczy za nią pogrzebać na aukcjach. Gry logiczne mają tylko jedną wadę – uzależniają. Ręczę, że niejedną, skuteczną taktykę do gry opracujecie w sklepie spożywczym, pracy lub w szkole, podczas jednego z wielu powrotów myśli do konsoli. Widzimy się za miesiąc. ■ ■

SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO

Zainteresowani starą szkołą? W tym temacie najwięcej do powiedzenia (jak zawsze) miał Capcom. Kiedy dorwałem Super Puzzle Fighter II Turbo, w pierwszej chwili pomyślałem, że jest to jakaś kosmiczna parodia dotychczasowego dorobku firmy. Ale co ja widzę! Oto na środku ekranu pojawiają się postacie ze świata Street Fighter i Darkstalkers (w wersji Super Deformed), które zaczynają toczyć ze sobą bój – dokładnie tak chaotyczny i widowiskowy jak w czołowych mordobiciach żółto-niebieskiego giganta. Przebieg pojedynku i wygrana zależały jednak nie od moich zdolności manualnych, a od tego, jak sprawnie radziłem sobie ze spadającymi z góry kolorowymi klockami. Jeśli z tych elementów udało się zlepić czteroczęściową figurę wykonaną w jednym kolorze, otrzymywałem Power Gem i moja postać wypłacała przeciwnikowi cios. Prawdziwa sztuka polegała na tym, aby Power Gemów było w jednej rundzie jak najwięcej, dzięki czemu wojownik wypłacał bolesne combo. Nie muszę chyba dodawać, że na pole bitego zawodnika spadały dodatkowe klocki, z którymi musiał sobie poradzić, prawda? Gra toczyła się w rytm znanej ze Street Fightera muzyki i odgłosów, więc wyznawcy Ryu, Kena i mniej popularnego DarkStalkers czuli się po prostu jak w domu. No i te błyszcząco eksplodujące kombosy – zaręczam, że Super Puzzle Fighter II Turbo to jeden z najlepszych puzzli, jaki pojawił się na PS one. Kropka!

Vandariel

MYŚLĘ, WIĘC GRAM

Jak to na wojence ładnie – czyli rozważań nad przemocą w grach ciąg dalszy.

Pewnie uznacie, że to nie na miejscu letnią porą zadręczać Was wywodami kryjącymi się za takim tytułem, ale co tam. Napadło mnie akurat teraz i nie ma przebacz, zapraszam do dotrzymania mi towarzystwa w spacerze krętymi ścieżkami mocno nieuczesanych – jak powiedziałby Stanisław Jerzy Lec – myśli. A biegają owe myśli wciąż wokół brzydkich rzeczy, które nasze matki, żony i katechetki mogą ujrzeć zainteresowawszy się tym, w co gramy.

Poprawcie mnie, jeśli znów się mylę – akcje gier video mają niewiele wspólnego z rzeczywistością, tak? To, że wyrywam komuś serce w trakcie zawziętego boju na pięści o władzę we wszechświecie, względnie pustoszę własną planetę rękoma oldschoolowego kosmity, nie szczędząc ziemianom najwymyślniejszych okazji do rozstania się z życiem, nie świadczy o tym, że jestem zdeprawowanym, krwiopijczym bydlakiem, prawda? Świetnie, ulżyło mi. Innymi słowy: uznaję, że gry video poprzez swoją fantastyczność zmierzają ku potocznie rozumianej abstrakcji; przy okazji deklaruję, że nie zamierzam nikomu spowiadać się z działań moich dzielnych bohaterów, którzy akurat postawili sobie za cel ukręcenie łba fantastycznemu przeciwnikowi, jeśli tylko ukręcanie jest wystarczająco zabawne, choćby w zręcznościowym wymiarze.

Cóż jednak, jeśli przeciwnik nie jest fantastyczny, a okoliczności i czynności w ogóle nie są abstrakcyjne; jeśli spotkana w grze postać bezpośrednio wskazuje na osobę z krwi i kości, która mogła żyć o cal obok nas na mapie, o krok wstecz w dziejach? Na myśli mam oczywiście gry odwołujące się bezpośrednio do wydarzeń historycznych, do postaci, zjawisk i faktów ze świata realnego.

Otóż zastanawia mnie czasem, co może odczuwać na przykład niemieckie dziecko – którego dziad, stryj i babka walczyli lub ginęli na frontach drugiej wojny światowej – gdy zasiada do gry w Medal of Honor i pruje ołowiem do, pardon, szkopów. Ale może kultura zbudowała mu już ochronny płaszcz, oddzielając „nazistów" od jego rodaków, wyjaśniając, że dzięki pokonaniu owych „złych", rodzice mogli wychować je w czasach pokoju? A może nikt nie zdążył wpłynąć na perspektywę dziecka, bo tę precyzyjnie nakreślił sam dziadek, ze łzami w oczach wspominając ciężar munduru Wehrmachtu, grad kul, fontanny krwi, gryzący w oczy dym, i własną bezsiłę w poszukiwaniu odpowiedzi na proste pytanie: „po co to wszystko..?". Może tak, może wspak. Notatnik etnologa zakurzył mi się nieco i nie pójdę już chyba robić badań wśród niemieckiej młodzieży celem określenia ich stosunku do współczesnych zabaw wojennych, a szkoda.

Faktem jest, że gry video kreślą ten sam, co ogromna liczba filmów, paranoiczny obraz wojen. Są w nich „nazis" i „japs", friends and allies, źli i dobrzy; do tych się strzela, a tych ratuje od zguby, bo jedni są ludźmi, drudzy zaś już na to miano nie zasługują. Jakie to proste, urocze i edukacyjne. Grajcie dzieci, grajcie. Kto wie? Może dzięki takiej edukacji, gdy nadejdzie pora, wykarmione tłustymi stereotypami chętniej chwycicie za broń i pobiegniecie umierać, bo tam, za linią frontu zawsze czaić się będzie jakiś „szkop", „japoniec", „talib", którego nigdy się nie zna, ale którego należy bezwzględnie zabić?

Fantazjuję sobie, prawda? Włączam niewinne gry video w tryby machiny lepiącej pulpę uprzedzeń, uczuć niechęci i wrogości. Faktycznie, bawię się trochę słowem. Ale co powiedzielibyście na gry, które istotnie wyrosły na kompoście najbardziej żałosnego, antyhumanistycznego stereotypu i które ten zalatujący zwykłą bezmyślnością kompost zasilają? Pewnie już się domyślacie – mówię o fakcie powstawania prostych, acz komercyjnych gier rasistowskich, w których można wcielić się w wojownika „białej rasy" i postrzelać sobie do Żydów oraz, przepraszam, „kolorowych". A choć ta pecetowa strzelanina, o której głośno zrobiło się niedawno w sieci, jest tylko żałosną od strony technicznej, popierdółkowatą produkcją, trzeba odnotować, że jakiś człowiek ją napisał i skierował do konkretnych odbiorców. Można by sprawę zignorować i machnąć ręką na jakieś przedziwne twory chorych umysłów, ale jak dla mnie, jest to powód do alarmu. Gry to medium, moi drodzy. Czasem przekaz jest prosty i jednoznaczny, czasem – bardzo trudno dojść, co poeta miał na myśli i czy akurat to, co sobie wyczytaliśmy. Twórcy wszelkich FPSów mogliby być zaskoczeni, że tak odczytuję ich piękne chęci oddania atmosfery wielkich wydarzeń historycznych. Niejeden gracz mógłby się poczuć obrażony, że posądzam go o bezrefleksyjne konsumowanie stereotypowych obrazów. Ale jeśli ktokolwiek zastanowi się dzięki tej pisaninie po raz pierwszy nad etyczną stroną strzelania do czegoś innego niż zielone ludziki i armie wyimaginowanych dyktatorów z innych planet – będzie to piękna rzecz.

Lec, skoro już przy nim jesteśmy powiadał, że... „Bezmyślność zabija. Innych" – i trudno chyba o lepszą pointę dla tych rozważań. ■ ■

TIPS & TRICKS

Destroy All Humans – Xbox

Poniższe kody wpisujemy trzymając lewy spust podczas pauzy:
Nieskończona amunicja: Lewo, Y, Biały, Prawo, Czarny, X.
Niewidzialność: Prawo, X, Biały, Czarny, Prawo, Biały.
Oślepienie ludzi: Biały, Czarny, Prawo, Lewo, X, Czarny, Biały.
Nieśmiertelność: X, Y, Lewo, Lewo, Y, X.
Wszystkie upgrade'y (na statku-matce): X, Y, Lewo, Lewo, Y, X.
Więcej DNA (na statku-matce): Czarny, Czarny, Biały, Biały, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, Biały, Czarny.
Nikt nas nie kocha: Biały, Prawo, Biały, Czarny, X, Prawo.

Destroy All Humans – PS2

Wpisuj trzymając L2 podczas pauzy:
Nieskończona amunicja: Lewo, Kółko, R2, Prawo, R1, Kwadrat.
Niewidzialność: Prawo, Kwadrat, R2, R1, Prawo, R2.
Nieśmiertelność: Kwadrat, Kółko, Lewo, Lewo, Kółko, Kwadrat.
Więcej DNA (na statku-matce): R1, R1, R2, R2, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, R2, R1.
Wszystkie upgrade'y (na statku-matce): Kwadrat, Kółko, Lewo, Lewo, Kółko, Kwadrat
Nikt nas nie kocha: Biały, Prawo, Biały, Czarny, X, Prawo.

Killer 7 – PS2

■ Aby odblokować tryb Killer 8, należy ukończyć grę na dowolnym poziomie trudności (Normal lub Hard). W świeżo odblokowanym trybie czeka Was masa utrudnień:
- krytyczne punkty przeciwników są niewidoczne
- eksplozje zabierają nam pięciokrotnie więcej energii
- wskazówki i ikony na mapie pozostają nieodkryte

■ Aby odblokować tryb Hopper 7, należy ukończyć grę w trybie Killer 8. Niestety, Hopper 7 występuje jedynie na pierwszej planszy.

■ Aby grać jako Young Harman, należy ukończyć grę na poziomie Normal lub Hard.

■ Aby mieć przy sobie 100 próbówek z krwią w trybie Killer 8, na ekranie tytułowym wciśnij Dół, R1, Góra, L1, Kwadrat, Trójkąt, Kółko, Kółko. Jeśli wszystko zadziałało, usłyszysz dźwięk. Wciśnij start i delektuj się krwią.

Fantastic 4 – PS2

■ Aby odblokować poziom The Barge Arena i wywiad ze Stanem Lee, w menu głównym wklep Kwadrat, Kółko, Kwadrat, Dół, Dół, Kółko, Góra.

■ Aby odblokować sekretny poziom Piekło, w głównym menu wpisz: Prawo, Prawo, Kwadrat, Kółko, Lewo, Góra, Dół.
■ Aby mieć nieskończoną moc Cosmic, w głównym menu wstukaj Góra, Kwadrat, Kwadrat, Kwadrat, Lewo, Prawo, Kółko. Jeśli usłyszysz dźwięk, to znaczy, że kod zadziałał.

Fantastic 4 – Xbox

■ Aby odblokować poziom The Barge Arena i wywiad ze Stanem Lee, w menu głównym wklep: X, B, X, Dół, Dół, B, Góra.
■ Aby mieć nieskończoną moc Cosmic, w menu głównym wstukaj: Góra, X, X, X, Lewo, Prawo, B.
■ Aby odblokować sekretny poziom Piekło, w głównym menu wstukaj: Prawo, Prawo, X, B, Lewo, Góra, Dół

Fantastic 4 – GCN

■ Aby mieć nieskończoną moc Cosmic, w menu głównym wklep: Góra, B, B, B, Lewo, Prawo i X. Jeśli dobrze wprowadziłeś kod, usłyszysz dźwięk.
■ Aby odblokować ukryty poziom Piekło, w głownym menu bardzo szybko wprowadź kombinację: Prawo, Prawo, B, X, Lewo, Góra, Dół.

LOGA I DZWONKI

Do telefonów Nokia i Siemens

DZWONKI POLIFONICZNE Z GIER

0001 - Bubble Bobble
0002 - Dig Dug
0003 - Halo
0004 - Metal Gear Solid soft
0005 - Metal Gear Solid oldschool
0006 - Mortal Kombat
0007 - Outrun
0008 - Parappa The Rapper
0009 - Street Fighter II
0010 - Soul Calibur
0011 - Street Fighter
0012 - Super Mario
0013 - The Last Ninja
0014 - Xenon 2 The Megablast
0015 - Legend of Zelda
0016 - Legend of Zelda 2

Aby otrzymać dzwonek wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7516, gdzie literki XXX symbolizują numery dzwonka - numery od 0001 do 0016 i postępować zgodnie z instrukcjami otrzymanymi w SMSie zwrotnym.

Aby wysłać dzwonek koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS pod numer 7516w następującym formacie: „NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia, „NEO sXXXX. YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
Gdzie literki XXXXX symbolizują dzwonki- mogą to być numery od 0001 do 0016, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 5zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

LOGA Z GIER

Neo Plus 1 0001
Neo Plus 2 0002
Neo Plus 3 0003
Neo Plus 4 0004
Dreamcast 0005
PS2 0006
Xbox 0007
GameCube 0008
Square 0009
Final Fantasy 0010
GTA III 0011
Konami 0012
MGS2 0013
Pro Evolution 0014
Namco 0015
Tekken 0016
HALO 0017
PlayStation 0018
Capcom 0019
GameBoy 0020
The Getaway 0021
GT3 A-Spec 0022
Hadouken 0023
LOTR 0024
Metal Slug 0025
Neo Geo 0026
Nintendo 0027
Resident Evil 0028
Ryu 0029
Sega 1 0030
Sega HC 0031
Shoryuken 0032
Silent Hill 0033
Sonic 0034
Zelda 0035
Amiga 0036
Arkanoid 0037
Atari 1 0038
Atari 2 0039
Half-Life 1 0040
Half-Life 2 0041
Lara 1 0042
Lara 2 0043
MAME 0044
Mario Bros 0045
Metroid 0046
Metal Gear 0047
MK 0048
Pac-Man 1 0049
Pac-Man 2 0050
Third Place 0051
PSX 0052
Quake III 0053
Sonic 2 0054
Streetfighters 0055
Tenchu 0056
Matrix 0057
Star Wars 0058
Bubble Bobble 0059
Dino Crisis 0060
Gran Turismo 0061
Krusty :) 0062
MGS 0063
Poke Poke 0064
PS2 0065
PS2 0066
Resident Evil 0067
Resident Evil 0068
Sega 0069
Sinclair 0070
Sonic 0071
SSX 0072
Tomb Raider 0073
Invaders 0074
Invaders 2 0075
Invaders 3 0076

Aby otrzymać logo wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7316, gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0076.

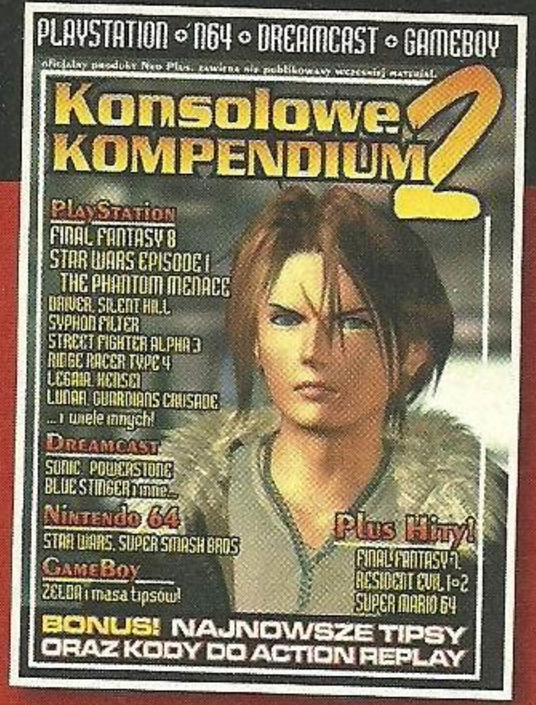
Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
pod numer 7316
Gdzie literki XXXXX symbolizują logo - mogą to być numery od 0001 do 0076, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

KONSOLOWE KOMPENDIUM 1

Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

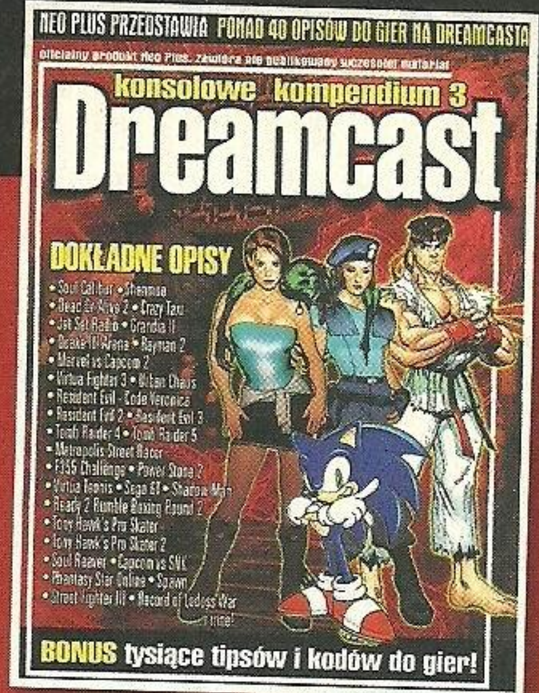
Liczba stron: 272
Cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya.
W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Driver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320
Cena: 18.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - 45 opisów do najlepszych gier.
Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark 4, Marvel vs Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Resident Evil CV, Ilbleed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, Virtua Tennis, MSR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III, Phantasy Star, Soul Calibur, MvC 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, SF III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, VF3
Liczba stron: 272
Cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

NUMERY ARCHIWALNE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY (numery o1 - o7, 15, 16, 20, 22, 23, 24 i 25 również są dostępne)

- - Każdy numer archiwalny w cenie 8 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: FInal Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007 TWINE
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena,
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Silent Scope, SSX, Smuggler's Run, MClub

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, R2Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record of Lodoss War, Fear Effect Retro Helix cz.1
RECENZJE: NBA Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: megaraporty o MGS2 i GT3

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj, Titan
EXTRA: Grand Theft Auto 3 - raport, Get Connected - z Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 34 lip/sierp 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2

NEO PLUS nr 38 grudzień 01
OPISY I RECENZJE: Silent Hill 2, Syphon Filter 3, Shenmue 2 cz. 1, Tales Of Destiny cz. 2
RECENZJE: Tony Hawk's Pro Skater 3, Jak & Daxter, GTA3, NBA 2K2, Kinteica
EXTRA: METAL GEAR SOLID 2

NEO PLUS nr 38 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 40 luty 02
OPISY: Hoshigami, Jak & Daxter, Headhunter
RECENZJE: Ace Combat 04, Dynasty Warriors 3, Giants,
EXTRA: Final Fantasy X - Banan przygląda się grze, Virtua Fighter 4, sekrety GTA3

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, **EXTRA:** NEON - sześć stron publicystyki, Final Fantasy XI

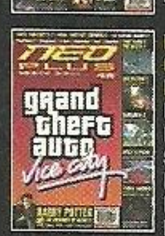
NEO PLUS nr 43 maj 02
OPISY: Blood Omen
RECENZJE: Spider-Man, Red Card Soccer, Everblue, Deus Ex, D.N.A., Virtua Fighter 4,
EXTRA: MEDAL OF HONOR FRONTLINE - megazajawka, Winning Eleven 6, GameCube w Europie - recenzje

NEO PLUS nr 44 czerwiec 02
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, pięć nowych gier Star Wars!

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpień 02
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Tokyo-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesień/paźdź. 02
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver **EXTRA:** PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, Sly Cooper

NEO PLUS nr 47 listopad 02
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci



NEO PLUS nr 48 grudzień 02
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eternal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 03
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Bounty Hunter

NEO PLUS nr 51 marzec 03
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Duel Saga, Galerians: Ash
EXTRA: SIlent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

NEO PLUS nr 50 luty 03
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift,

NEO PLUS nr 52 kwiecień 03
RECENZJE: Xenosaga, Breath of Fire: Dragon Quarter, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Metroid Prime, Tenchu: Wrath of Heaven, Resident Evil Zero, Wild Arms 3, Everblue 2, Moto GP 3, Metroid Prime, Gun Metal, 4x4 Evo 2 i inne

NEO PLUS nr 53 maj 03
OPISY: Tom Clancy's Splinter Cell
RECENZJE: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Tao Feng: Fist Of Lotus, NBA Street vol. 2, Dynasty Warriors 4, Syberia, Yager i inne
SPECJAŁ: Silentarium - wszystko o SH3, Czy Pani Soli Kota? - rzecz o Japonii

NEO PLUS nr 54 czerwiec 03
OPISY: Silent Hill 3, Primal
RECENZJE: Moto GP 2, SOCOM, Enter The Matrix, Zelda: The Wind Waker, War of the Monsters, Wolfenstein, X2 Wolverine's Revenge, Stake, Blackstone
SPECJAŁ: E3 2003 część 1, Graczu - wyjdź z ukrycia!

NEO PLUS nr 55 lipiec 03
RECENZJE: The Hulk, Brute Force, Wakeboarding Unleashed, Soldier of Fortune 2, Resident Evil Dead Aim, RTX Red Rock, Starsky & Hutch, Music 3000, Midnight Club 2, Indycar Series, Midtown Madness 3 i inne
SPECJAŁ: Nowa Zajavka - wszystko

NEO PLUS nr 56 sierpień 03
OPISY: Tomb Raider Angel of Darkness
RECENZJE: Dark Chronicle, Pirates of the Caribbean, Tomb Raider ADD, Mace Griffin, Unlimited SaGa, Wario World, Italian Job, Outlaw Volleyball
SPECJAŁ: Zabójczy kwartet Ubi

NEO PLUS nr 57 wrzesień 03
RECENZJE: Colin McRae Rally 04, Star Wars KOTOR, Virtua Fighter 4 Evolution, Otogi, Chaos Legion, Amplitude, Futurama, Aliens vs Predator, Mojo, Alter Echo, The Great Escape, Splashdown 2, Freaky Flyers, Indiana Jones i inne
SPECJAŁ: PES3, Twoje Wirtualne Lale

NEO PLUS nr 58 październik 03
RECENZJE: Soul Calibur 2, Conflict: Desert Storm 2, Freedom Fighters, Lethal Skies, Super Monkey Ball 2, Buffy, Hunter Wayward, XGRA, Disgaea, Robocop
SPECJAŁ: Testy nadchodzących hitów Sony, Śmiechu warte czyli od gry do filmu.

NEO PLUS nr 59 listopad 03
RECENZJE: Lord of the Rings: Return of the King, Jak II Renegade, Ratchet & Clank 2, Worms 3D, Fifa 2004, SSX 3, Pro Evolution Soccer 3, Dog's Life
SPECJAŁ: N-GAGE - wszystko o konsolofonie, MANHUNT - relacja ze specjalnego pokazu

NEO PLUS nr 60 grudzień 03
RECENZJE: Prince of Persia: The Sands of Time, Viewtiful Joe, True Crime, Beyond Good & Evil, THUG, MOH: Frontline, ZOE 2, F-Zero GX, NFS Underground, XIII i inne!
SPECJAŁ: Nowa, stara Sega - jak przebiega transformacja japońskiego giganta.

NEO PLUS nr 61 styczeń 04
RECENZJE: Manhunt, Legacy of Kain: Defiance, Max Payne 2, Mario Kart Double Dash!!, Project Gotham 2, Legacy of Kain: Defiance i inne!
SPECJAŁ: The Getaway 2 - pierwsze info, 007 EoN - już graliśmy, Gran Turismo 4 Prologue - testujemy, rok 2004 a gry video - zapowiedzi!

NEO PLUS nr 62 luty 03
RECENZJE: Maximo, Fallout: Brotherhood of Steel, Deus Ex: Invisible War, Final Fantasy X-2, Mario Party 5, Kaena i inne
SPECJAŁ: Muzyczna rewolucja - wszystko o grach muzycznych, Horror Show - cztery nadchodzące horroty!
OPIS: Final Fantasy X-2

NEO PLUS nr 63 marzec 04
RECENZJE: 007 Everything or Nothing, Mafia, Final Fantasy Crystal Chronicles, Forbidden Siren, Baldurs Gate Dark Alliance 2, Billy Hatcher, SOCOM 2 i inne
SPECJAŁ: Francuski łącznik - rzecz o developerach z Francji, Rise to Honor - Jet Li wymiata na konsoli

NEO PLUS nr 64 kwiecień 04
RECENZJE: MGS: Twin Snakes, Ninja Gaiden, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Everquest: Champions of Norrath
SPECJAŁ: Killzone - pierwsze testy, Hitman Contracts - relacja specjalna, Syphon Filter Omega Strain

NEO PLUS nr 65 maj 04
RECENZJE: R: Racing, Crimson Sea 2, Alias, Malice, Onimusha Blade Warriors, Cy Girls, NBA Ballers
SPECJAŁ: Burnout 3: nadciąga killer, Wizyta w Lucasarts - Mercenaries, Star Wars: Republic Commando i Battlefront!

NEO PLUS nr 66 czerwiec 04
RECENZJE: Singstar, Gran Turismo 4 Prologue, Samurai Warriors, Hitman Contracts, Rallisport Challenge 2
SPECJAŁ: Relacja z E3 - PSP i NDS w akcji i inne nowe gry, Shellshock: Nam '67 - Wietnam oczami autorów Killzone

NEO PLUS nr 67 lip/sierp 04
RECENZJE: Driv3r, Shellshock: Nam 67, Full Spectrum Warrior, Fromt Mission 4, Onimusha 3, Chronicles of Riddick, Harry Potter i inne
SPECJAŁ: megawywiad z Adrianem Chemielarzem - twórcą Painkillera, pierwsze spotkanie z Silent Hill 4, dokończenie relacji z E3

NEO PLUS nr 68 wrzesien 04
JUŻ GRALIŚMY: Getaway Black Monday, Headhunter: Redemption
RECENZJE: Burnout 3, Sudeki, Spider-Man 2, Second Sight, Mario Golf Catroman i inne
SPECJAŁ: Splinter Cell Chaos Theory, GTA San Andreas
OPIS: Onimusha 3 z sekretami

NEO PLUS nr 69 październik 04
JUŻ GRALIŚMY: Devil May Cry 3, Zelda: Four Swords, THUG2
RECENZJE: Fable, Colin McRae 2005, Demon Stonr, Silent Hill 4, Star Wars Battlefront, Def Jam i inne
SPECJAŁ: Władca Pierścieni: Trzecia Era, Japoński Pat
OPIS: Silent Hill 4 z sekretami

PRENUMERATA, ARCHIWALIA I KOMPENDIA

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

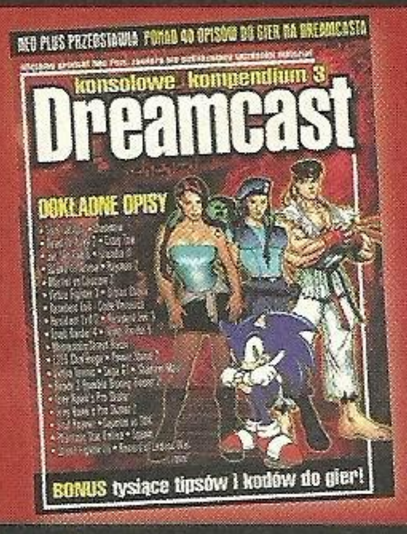
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 79,99 zł
płacisz jak za 10 numerów, dostajesz 12 numerów

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 39,99 zł
płacisz jak za 5 numerów, dostajesz 6 numerów

Prenumerata poza granicami Polski 12 miesięcy: Europa 40 Euro, reszta świata 50 USD

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU KSIĄŻKI LUB TRZECH NUMERÓW ARCHIWALNYCH OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMA DWÓCH GIER NA PLAYSTATION 2: WRC2 i TIF
(ważne do wyczerpania zapasów)

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU PRENUMERATY OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMA DWÓCH GIER NA PLAYSTATION 2: WRC2 i TIF ORAZ DEMO KILLOZONE!
(ważne do wyczerpania zapasów)



Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym - prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 80,99,-
kwota słownie: Osiemdziesiąt złotych i 99 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: PRENUMERATA6+KK3+N50,N51
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email marcellus@neo-plus.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-15.

FAQ

listy od czytelników w imadle Banana

PIMP MY PSX

Natura ludzka jest tak zaprojektowana, iż pożąda różnorodności. Każdy z nas jest inny nie tylko pod względem wyglądu ale także i charakteru.

Na kozetce doktora MIHA spędzicie dosyć długo, bo ponad 11 kilo tekstu. Ale zaufajcie mi – warto trochę pocierpieć na początku.

Idąc tym tropem możemy z łatwością zauważyć, że coś co powtarza się i występuje masowo szybko staje się monotonne i w konsekwencji nudne.

Jak FAQ. Ha.

To właśnie dlatego statystyczna Kowalska co jakiś czas zmienia swoją fryzurkę, by tchnąć trochę życia w swój związek z Kowalskim. Ten z kolei wymienia tylne klosze lamp na białe i wstawia halogeny do swojego „malucha", by choć trochę wyróżniał się spośród wielu innych „maluchów" na drodze. Syn Kowalskiego z kolei zmienia panel w swoim telefonie NOKIA, by ten nie wyglądał jak dziesiątki innych na szkolnych korytarzach. Reasumując, większość z nas nie trawi monotonii, która samoistnie wyzwala w nas potrzebę zmian, Nie zawsze na lepsze, zawsze natomiast na inne.

Nie, naprawdę, zaczekajcie jeszcze. A zresztą tam – sami widzicie zdjęcia. O, te, na dole strony.

Na tym naszym Bożym świecie ręka ludzka stworzyła już w każdej praktycznie dziedzinie produkt o statusie „kultowy". Zaprojektowane przez i dla ludzi, przedmioty, mechanizmy i przeróżne konstrukcje płynęły, płyną i będą płynąć liniami produkcyjnymi. Jednak niewiele z nich ma to szczęście nosić miano produktu kultowego. Kiedy koncern VOLKSWAGEN zaprezentował po raz pierwszy pojazdy „dla ludu" a były nim osławione mikrobusy i garbusy praktycznie cały świat oszalał na ich punkcie. Wychowywały się na nich pokolenia. Samochody doczekały się kilkunastu różnych wersji nadwozia w zależności od zastosowania i kilku rodzajów jednostki napędowej. Mimo to zapaleńcy zaczęli sami ingerować w wygląd i napęd swoich aut, czyniąc je jeszcze bardziej unikatowymi. W efekcie do dziś możemy spotkać te przełomowe modele nie tylko jako wraki u pobliskiego blacharza, ale i piękne odrestaurowane egzemplarze (niestety w Polsce graniczy to z cudem). No cóż, legenda żyje wiecznie.
Jako miłośnik elektronicznej rozrywki postanowiłem oddać cześć kultowemu produktowi w segmencie konsol... tak, to właśnie PSX. Fakt, że ludzie zaczynają używać terminu „PLAYSTATION" jako synonimu słowa „KONSOLA" mówi sam za siebie.

Faktycznie – szczególnie na naszym kontynencie. Amerykanie stosowali kiedyś, ale już coraz bardziej się to zmienia – Nintendo jako synonimu, ale w Polsce z całą pewnością to konsola Sony dzierży palmę synonimowości.

Jednak mimo tak wielkiego sukcesu firma SONY nie rozpieszczała nas różnorodnością swojego nowego dziecka. Wyprodukowano kilka modeli tego cudeńka, ale w zakresie zmian optycznych (oczywiście poza PS ONE, które trzeba przyznać, że było w pewnym sensie uwieńczeniem dzieła) praktycznie nie działo się nic. Blisko 10 lat obcowania z tym wspaniałym systemem, w postaci już chyba tysięcy godzin spędzonych przed telewizorem i setki nieprzespanych nocy nasyconych wachlarzem emocji poprzez frustrację, zadowolenie, dumę, a skończywszy nawet na płaczu skłoniło mnie, by uczynić mojego PSX'a jeszcze bardziej wyjątkowym (pomysł z wystawieniem pomnika Kenowi Kutaragi spalił na panewce).
Zdecydowałem się na model SCPH-7002, który to z myślą o drobnym liftingu zakupiłem w 1999 roku. Wydaje mi się, że to dobry wybór, gdyż wyeliminowano w nim wszystkie, a przynajmniej większość wad, takich jak przegrzewające się układy przy dłuższym użytkowaniu, odbijające się na nie do końca płynnym odtwarzaniu filmów FMV. Ma on również inne od pierwszych modeli menu. Jednak najważniejszym faktem jest, iż to ostatni model, w którym montowano port rozszerzeń PARALLEL. W późniejszych modelach PSX'a ze względu na cięcia budżetowe, a w modelu PS ONE ze względów oczywistych, zaniechano wbudowywania tego portu. Jak wiemy, konsola to dość zamknięty system, więc im więcej dodatkowych złącz, tym większe pole do popisu dla producentów wszelakich komponentów dodatkowych. Teraz w trzech częściach postaram się napisać kilka zdań na temat moich modyfikacji tej wspaniałej maszyny, których to dokonywałem na przestrzeni ładnych kilku lat.

I teraz jedziemy już z górki. To, co następuje w dalszych wierszach, to prawdziwie hipnotyczna relacja z modyfikacji PSX'a. Pełna faktów, całej masy kryptoreklamowych akcji, które zauważyłem, ale których nie usunę, bo jest tam miłość. Jest też sporo nieskładnych zdań, ale o tym taktowanie nie wspominam.
Wiem, że nasuwający się z powyższego wniosek jest prosty – Banan odnalazł miłość w mailu MIHa, ale mam nadzieję, że nie w głowie Wam takie zabawy z łapaniem ludzi za słówka.

MODYFIKACJE ZEWNĘTRZNE

Obecnie: Wygląd zewnętrzny to właśnie to, co bije po oczach od pierwszego spojrzenia, dlatego w mojej głowie wirowało wiele pomysłów i koncepcji jak uczynić konsolę wyjątkową. W końcu po wielu (w większości nieudanych) próbach zostałem przy czarnym, matowym kolorze wykorzystując lakier do elementów plastikowych, który nie brudzi, równo pokrywa i, jak widać na zdjęciach, daje całkiem zadawalający efekt **[1]**. Do polakierowania wykorzystałem oryginalne elementy konsoli, gdyż tylko one zapewniają optymalne spasowanie i jakość materiału. Jak widać logo PlayStation pozostało niezmienione w oryginalnym miejscu.

W przyszłości: Planowany jest zakup trudno dostępnego coolera, który swoimi gabarytami idealnie komponuje się pod konsolę. Urządzenie to zostało zaprezentowane kiedyś na targach, jednak nie mam pewności, czy w ogóle weszło do seryjnej produkcji. Planuję również w niedalekiej przyszłości wymianę oryginalnej diody zasilającej na bardziej wyrafinowaną niebieską (ultrafiolet) lub czerwoną i zainstalowanie dodatkowego loga PlayStation na przednim panelu (ten element już mam od mojego znajomego, któremu padła PS2).

Kurcze, nawet gdybyś nie podesłał zdjęć, to myślę, że byłbym w stanie jakoś wyobrazić sobie czarną konsolę z napisem PlayStation i niebieską albo czerwoną diodą. Ba – może nawet popuściłbym wodze fantazji i wyobraził sobie konsolę w czarnej obudowie, z logiem PlayStation i czerwoną i niebieską diodą naraz! Na pewno niejeden czytelnik enplusa chciałby mieć coś takiego u siebie w domu...

MODYFIKACJE WEWNĘTRZNE

Obecnie: W konsoli został zainstalowany jeden z najlepszych CHIP'ów, który pozwala na odtwarzanie gier z każdego regionu w kolorze, na każdym rodzaju połączenia (tutaj już słyszę szydercze śmiechy... hmmm wierzcie lub nie, ale posiadam w swojej kolekcji około 200 oryginalnych tytułów na tę konsolkę, w większości w wersji NTSC i tylko dlatego owa modyfikacja jest mi niezbędna). Instalacja była przeprowadzona w profesjonalnym zakładzie pod moim nadzorem, więc mam pewność, że nic nie było kombinowane i zrobiono dokładnie to, czego oczekiwałem.

W przyszłości: Jeśli uda mi się przeprowadzić import z Wielkiej Brytanii, to planuje zainstalowanie dodatkowego CHIP'a odpowiedzialnego za odczyt filmów zapisanych w formacie VIDEO CD. Obecnie do odtwarzania tego formatu używam osobnej kości, która skutecznie blokuje mi port PARALLEL i za każdym razem jestem zmuszony odłączać, to urządzenie na rzecz innego wykorzystującego ten slot **[2]**. Poza tym mam w planach zakup dodatkowego zapasowego lasera. Obecny sprawuje się znakomicie i chodzi jak żyleta, jednak, mimo że używam oryginalnego oprogramowania, pewnego dnia może on odmówić posłuszeństwa... odpukać...

PERYFERIA DODATKOWE

Obecnie: Każdy gracz konsolowy wie, że podstawową rzeczą w komforcie grania (zaraz po konsoli i joypadzie), jest odpowiednia ilość pamięci pozwalającej na zapis naszych bezcennych stanów gry, unikalnych replay'ów z ISS 'ów czy zdjęć np. z MGS'a (najlepiej nieograniczona, hehe). Ze względu na dużą awaryjność tych wszystkich powiększonych kart pamięci wpinanych w slot na przednim panelu konsoli zdecydowałem się na propozycję firmy INTERACT, która za pomocą małego układu scalonego podpinanego do portu PARALLEL uzyskała imponującą liczbę 60 wirtualnych kart pamięci, co po szybkim przeliczeniu daje nam równo 900 wolnych bloków!!! Taka liczba spokojnie pozwala poszaleć i każdej grze przyporządkować osobną kartę pamięci. Od tej pory nie zastanawiam się, czy wystarczy mi bloków sejwując dziesiątki replay'ów z GRAN TURISMO 1 i 2 czy zdjęć z METAL GEAR SOLID **[3]**.
Za odtwarzanie formatu VIDEO CD odpowiada wspomniana już kość marki GAMERS podłączana oczywiście do slotu PARALLEL wraz z pilotem **[2]**. Dodatkowym formatem, który obsługuje moja maszynka jest muzyka zapisana w MP3, a to dzięki urządzeniu PSX AMP CARD, które to jednocześnie spełnia zadanie prostego ACTION REPLAY'a **[4]**. Jeśli chodzi o podstawowy joypad, to jest nim standardowy czarny DUAL SHOCK 2 od PS2, który idealnie komponuje się już nie z szarą, a matowo-czarną jednostką podstawową **[5]**. Dodatkowe joypady to propozycja dla rajdowców: niemal całkowicie programowalny pad firmy INTERACT **[6]** i markowy wyrób NAMCO wyposażony w urządzenie zamontowne w miejscu gałek analogowych imitujące kierownicę z FORCE-FEEDBACK'iem na pokładzie **[7]**. Znajdzie się też coś dla amatorów podniebnych przestworzy w postaci joysticka i przepustnicy wspomnianej już firmy INTERACT **[8]**.
Czym byłoby symulowanie automatów ARCADE bez porządnego ARCADE STICK 'a? Na ratunek przybyła mi firma ASCIIWARE, która jako jedna z nielicznych na mocy porozumienia ma prawo wykorzystywać znaki i kolory firmowe SONY. Ten kontroler wyposażony jest dodatkowo w programowany AUTO-FIRE dla każdego przycisku, co jest dziś rzadkością **[9]**. Jeśli mam ochotę na strategię lub wymarły, lecz uwielbiany przeze mnie gatunek POINT AND CLICK, to niezastąpiona będzie myszka producenta konsoli – SONY **[10]**, która sprawia, że odpływam w niezapomniane krainy RETRO – jakże znane i sprawdzone klimaty z czasów AMIGI, okraszone pełnymi, mówionymi sekwencjami audio, których całość dopełnia oryginalna podkładka z logo PlayStation. Są też dwa peryferia, bez których ciężko urządzić sobie porządne posiedzenie multiplayer w FPP'ki czy też ścigać się w MICROMACHINES i inne wyścigówki, czyli oryginalny MULTITAP SONY **[11]**. A jak tego będzie mało to kabelek LINK do komunikacji między dwoma konsolami **[12]**. A czym byłaby porządna strzelanka bez porządnego guna NAMCO? **[13]**. Kiedy jesteśmy zmuszeni przetransportować parę ulubionych gierek na przykład do kumpla lub do babcinego domku, niezbędne okażą się odpowiednie saszetki (koniecznie z logiem PLAYSTATION [14]).
No, a ostatnim krzykiem mody, który udało mi się zdobyć, jest dość unikatowa kamizelka firmy NUBY przenosząca wstrząsy DUAL SHOCK'a na całe ciało za pomocą czterech współgrających ze sobą silniczków, co niewątpliwie potęguje wrażenia z wirtualnych potyczek, a zaraz po nich można iść siać respekt na mieście :] (wielkie dzięki dla modela ze zdjęcia **[15]**).

Myślę, że przemawiam w imieniu wszystkich czytelników,

Nie ukrywam, że listy nadesłane przez Was w tym miesiącu podobały mi się. I było ich więcej niż zwykle, chociaż nie widać tego przez opublikowane kolosy MIHa i edidtba. Ale nie martwcie się – będzie lepiej.
Do następnego n+ szykuję małą niespodziankę w nagrodę, ale ponieważ wszystkie sondaże wskazują, że najłatwiej zbiera się elektorat negatywny, a prośba o nadsyłanie w wakacje fajnych wakacyjnych historii jest lamerska, to powiem za jakie listy nagród w najbliższym numerze nie będzie. A więc nie piszcie o tym, że chcielibyście dostać grę, nie piszcie o swojej historii z obcowania z grami i nie próbujcie odpowiedzieć pozostałym czytelnikom na pytanie, czy piractwo jest ok. Wstrzymam się też z trudem przed publikacją listów w sprawie podania daty premiery konkretnych gier oraz ustalenia, która konsola jest najlepsza (chociaż z dumą muszę przyznać, że te ostatnie przestały przychodzić). Sezon polowania na maile o Residencie i Silent Hillu też na razie zamykamy – wiecie, jest parę innych gier i z całą pewnością macie w związku z nimi jakieś przemyślenia. A kryteria wyboru listu, który zostanie nagrodzony? Niech zwycięży najfajniejszy. Tak, znowu będzie obrzydliwie subiektywne jury z sędzią, katem i adwokatem w osobie Waszego uniżonego.
banan@neo-plus.pl

Widząc to zdjęcie pamiętajcie, że kiedy Wy lekką ręką wydawaliście swoje pieniądze na głupoty w rodzaju książek, ubrań i jedzenia, MIHu zbierał na tę imponującą kolekcję.

Pamiętajcie też, że tylko dzięki tej kolekcji, MIH-u był w stanie zaskarbić sobie sympatię dżentelmena, który na każde zawołanie pozuje dla niego ubrany w... ubrany w... no... sami widzicie...

jeżeli napiszę że zdjęcia modela nie były potrzebne tak bardzo i jakoś dalibyśmy sobie radę bez nich. Uch.
Widzisz, MIH-u, kiedy dostałem Twojego maila z całym pakietem dołączonych zdjęć, podgląd outlooka dziwnym trafem ujawnił tylko wycinek jednego z nich, na którym widziałem poletko owłosionej, jak okazało się przy bliższych oględzinach, klatki piersiowej. Klatki piersiowej, przez której środek biegły pasy ze sprzączkami.
Teraz żebyśmy dobrze się rozumieli. Podobnie jak wszyscy użytkownicy internetu przeżywałem okres fascynacji jego przepastnymi zasobami. I skłamałbym, twierdząc, że ciekawość nie zaprowadziła mnie swego czasu kilkakrotnie (po raz kolejny – dla zachowania naszej dotychczasowej relacji – nie łapmy się za słówka, pytając czy było to -naście, -dziesiąt czy -set) strony, które w niedwuznaczny sposób pokazały mi, jak ciekawymi ścieżkami potrafi galopować ludzka wyobraźnia. I raz na zawsze nauczyły ostrożniej szafować słowami: „nieprawdopodobne" i „niemożliwe". Ale zapewniam Was, że daleko za sobą mam dni, kiedy w załączniku maila z radością witałem fragmenty zdjęć z owłosionymi torsami okutanymi parcianymi paskami z plastikowymi sprzączkami.

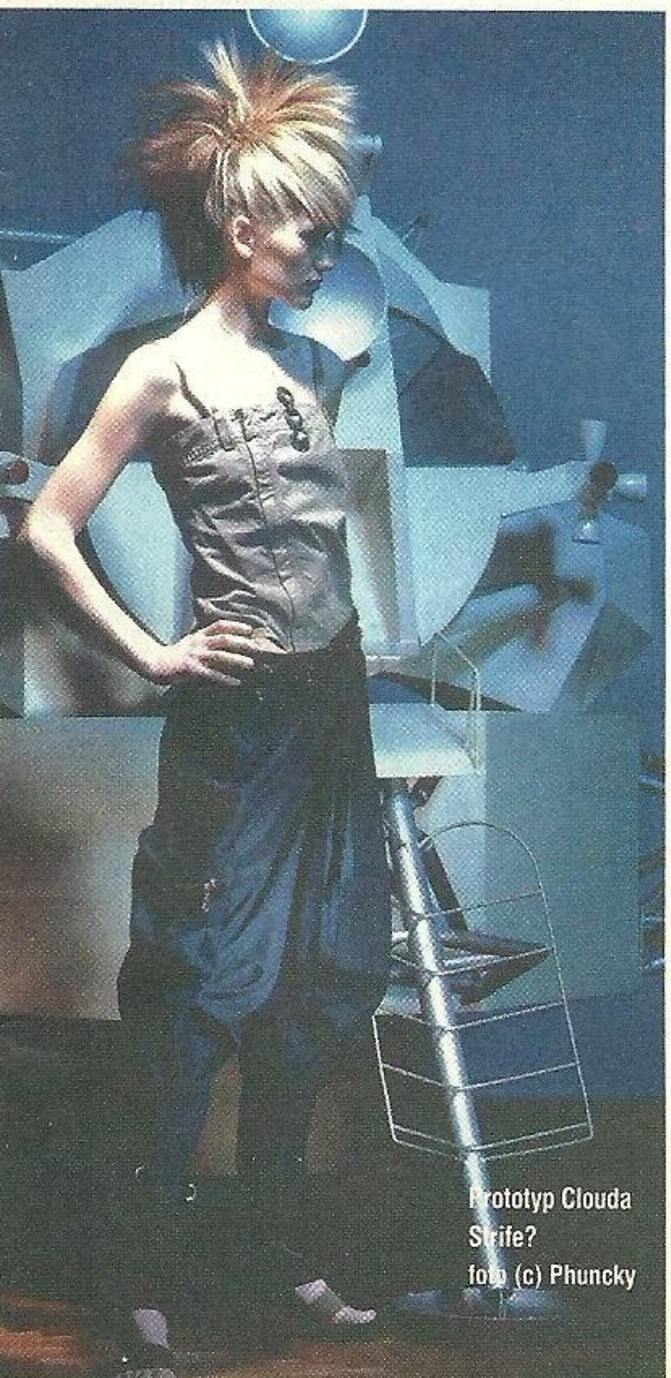
W przyszłości: Zdaje sobie sprawę, że peryferia, które obecnie posiadam, to zaledwie niewielka część tego, co istnieje na światowym rynku PSX'a. Takie perełki jak wirtualne rękawice, ACTION REPLAY PROFFESIONAL, czy ARCADE STICK firmy NAMCO to plany na przyszłość. Generalnie lubuje się w różnego rodzaju kontrolerach (im dziwniejsze tym lepiej).

Z racji tego, że jestem kolekcjonerem systemów rozrywki i posiadam już sporą liczbę zarówno konsol, jak i gier, to właśnie PSX będzie tym urządzeniem, które będę wspominał z największym sentymentem. System, na którym się wychowałem i na którym kształtowała się moja dziecięca świadomość dzisiaj wynoszę na piedestały, a każda złotówka weń zainwestowana zwraca się wprost proporcjonalnie w postaci ogromnej satysfakcji i dumy z posiadania i użytkowania tego urządzenia. Niektórzy mają mnie za dziwaka, że żyję przeszłością, że częściej włączam wysłużonego PSX'a niż zaniedbywaną często PS2, że wpatruję się godzinami w nadszarpniętą zębem czasu grafikę, ale mi jest z tym nad wyraz dobrze!!!

Prawdę mówiąc Twój PSX ma w tej chwili możliwości tylko nieznacznie ustępujące tym PS2. No poza tym, że nie odtwarza peesdwójkowych gier, ale dam Ci z rok-dwa na uporanie się i z tym problemem.

Tak samo, jak wolę słuchać starych, kultowych „kawałków" z minionej epoki, niż tych dzisiejszych umc, umc, umc... tak samo wolałbym kupić klasyczne stare auto, jakim jest VOLKSWAGEN mikrobus lub garbus i włożyć w niego całe swoje serce, niż nabyć nowe auto z salonu. Dlaczego spytacie? Bo jest w tych wszystkich klasykach coś, co mnie pochłania bez reszty... w przypadku PSX'a jest nim czar minionych lat, chęć wypróbowania tytułów i urządzeń, których nie zdążyłem, lub nie miałem możliwości zasmakować w czasach świetności tego sprzętu i jakaś taka magia, której nie potrafię zgłębić... Poza tym fajnie będzie usłyszeć w przyszłości syna/wnuczka chwalącego się swoim kumplom, że tata/dziadek ma w domu wypasionego PSX'a z 1999 roku czego sobie i wszystkim graczom życzę. Graczom, dla których PSX, SATURN, N64 czy też inna konsola lub zupełnie inny produkt, to coś więcej niż tylko kolejna zabawka czy narzędzie.

– MIH


Prototyp Clouda Strife?
foto (c) Phuncky

Ze wszystkich otrzymanych przeze mnie, po apelu niespodziankowym, maili najbardziej zaskoczył mnie nie pan, który popełnił błędy ortograficzne w każdym napotkanym wyrazie, nie zrobił tego także autor listu posługujący się samymi wyrazami pozbawionymi litery „a". Trochę nieoczekiwana, ale w niezamierzony sposób, była obietnica zaskoczenia mnie przez jednego z autorów listu podczas codziennej drogi do redakcji Neo Plusa, której to, poza okazjonalnymi, starannie przygotowywanymi wizytami, nie pokonuję w dobie cyfrowej rewolucji. Raczej niezbyt niezwyczajny był też mail opisujący, przedstawcie sobie, historię gracza, który gra na konsolach. Raczej łatwy do przewidzenia był, jak zwykle ciekawy, mail edidtba, do którego rzeczony już edidtb dostał następnie dwa kolejne z niezbędnymi poprawkami, bo przywykłem już do tego, że edidtb to jedyny czytelnik, który do ożywionej mailowej korespondencji ze mną potrzebuje tylko samego siebie i mojego adresu. Niezbyt zaskakującą była wymyślona historyjka morderczej dziewczynki, która inspirując się horrorkiem zarżnęła sąsiada – azjatyckie horrory trochę mnie uodporniły na takie motywy. Nie nazwałbym też „nieoczekiwaną" treści maila, w której autor postanowił rozprawić się ze wszystkimi co modniejszymi stereotypami dotyczącymi gier video, bo słyszeliśmy je wszystkie już niesłychaną ilość razy. Brwi nie zmarszczyłem także podczas lektury listu, którego autor opisał wszystko, co luźno związane z grami, a co w danej chwili przyszło mu do głowy. Prawdę powiedziawszy, nie zadziwił mnie także mail MIH-a, ale zaprawdę powiadam Wam, że byłem w szoku, widząc zdjęciowy komplet dołączony przez niego do wspomnianego maila wyzierający ze wspominanego już okienka Outlooka. I właśnie dlatego to MIH-u wygrywa świeżutką jeszcze kopię God of War, wyszarpaną od luźnego Maćka z Sony, który rzekomo już się nie zajmuje dostarczaniem nam gier na konkursy.
Aha, no i MIH-u. Nagroda jest za niespodziankę, ale oddaję Ci olbrzymi szacunek za zebraną kolekcję i tuning ukochanego sprzętu. No i za przedsiębiorczość, czyli za wypisanie wielkimi literami wszystkich tytułów gier, nazw producentów sprzętu i innych, od których, zakładam, liczysz na konkretną gratyfikację. Na początku zmniejszałem wszystkie, ale potem doszedłem do wniosku, że tak będzie zabawniej.

SEKS, KŁAMSTWA I GRY VIDEO

Jako że dzięki lekturze FAQ'a znam Twoją słabostkę, dam Ci dobry powód do oddania się jej: czytasz właśnie list z dwoma załączonymi fotkami (czyżbym widział banana na twarzy Banana?).

Co prawda nie korzystam zbyt często z tego właśnie zwrotu, ale niech Ci będzie.

Pierwsze zdjęcie znalazłem przeglądając stare numery gazet – ujrzawszy je zakląłem pod nosem i pomyślałem, że gdyby Cloud Strife z wiekowego, lecz kultowego Final Fantasy VII był kobietą, wyglądałby DOKŁADNIE tak (załączam ilustrację herosa dla porównania). Gdybym spotkał taką panienkę na ulicy, niechybnie z miejsca bym się jej oświadczył, a że potem mówiłbym do niej per „Cloud" to już inna sprawa.

To mogłoby być znacznie bardziej skomplikowane. Myślę, że nasza bohaterka ze zdjęcia mogłaby mieć małe zastrzeżenia, gdyby dowiedziała się, że w zasadzie to bardzo chcesz z nią być, ale tak naprawdę Twoim obiektem fascynacji jest mierzący około trzech centymetrów, polygonalny ludek bez nosa (i, jak śmiało można w tej sytuacji założyć, jakichkolwiek genitaliów), którego ona uderzająco Ci przypomina. Chciałbym zobaczyć, jak jej to tłumaczysz.

Drugą fotkę zrobiłem w sklepie w moim mieście. Od zawsze wiedziałem, że gry video oraz konsole są bardzo ważnym i wpływowym medium i towarem, ale postawienie ich na jednym poziomie z bronią wydaje się być tak odważnym, że wręcz awangardowym posunięciem, nie uważasz? (znając jednak Twoje poczucie humoru domyślam się, że poniżej napiszesz, iż zestawienie sex shop – skateshop bardziej do Ciebie przemawia).

Dotychczas sądziłem, że jedyne miejsce, gdzie łączy się sporty ekstremalne, gry konsolowe i seks to zapomniany już BMX XXX, ale najwyraźniej każdego dnia dane mi jest poszerzać horyzonty.
Phuncky – chcę wiedzieć, gdzie mieszkasz. I to wcale nie dla siebie. Świadomość, że gdzieś w Polsce istnieje miejsce, w którym przecinają się wektory zabawy, przemocy, seksu i gier video to eldorado, o którego istnieniu nie miałem pojęcia. Teraz już wiem, że istnieje. I mam zamiar spędzić tam swe ostatnie dni.

Fotosy są, przynajmniej według mojej nieskromnej osoby, całkiem zajawkowe, więc nie obraziłbym się, gdybyś podzielił się nimi z czytelnikami. Pozdrówki z chorej makówki.

– phuncky

EDIDTB ZAWSZE MAILUJE CZTERY RAZY*

Witam. Mam nadzieję, że uda mi się streścić. Inaczej Olimar i Louie nigdy nie dokończą swojej misji.

W porównaniu z MIH-em, w tegomiesięcznym FAQ każdemu udało się streścić, ale akurat Tobie edidtb – najmniej. I nie, w dalszym ciągu umiem powstrzymać się przed zapytaniem Cię, co oznacza Twoja ksywa.

4 słowa: Resident Evil Silent Hill
Nadal nie przeczytałem żadnej recenzji RE4 (sporadycznie nagłówki i skrótowe podsumowania przy ocenach liczbowych, znam oceny), jedynie kilka zapowiedzi (parę opisów wrażeń z przechodzenia dema oraz list Magnificusa z N+73). Skrzętnie omijałem wszystkie teksty dotyczące SH4. Wyrobiłem sobie zdanie na temat obu gier. Całkiem prywatne, po tym, jak każdą z nich przeszedłem.

Tak właśnie powinno się to robić.

4 słowa: nie kupię Residenta piątki. Czwórka nie spełniła moich nadziei. Dotyczyły one głębszej fabuły, natomiast zubożenie przygodówkowych elementów „przerosło moje oczekiwania"... Zamiast jej kontynuacji najpewniej wybiorę czwórkę Devil May Cry.

No, tu pierwsza niespodzianka. Fabularnie RE4 rzeczywiście plasuje się gdzieś między Countdown Vampires a Bubble Bobble, ale nawet to nie było w stanie zepsuć niesamowitego klimatu i elementów zręcznościowych.

Ponad dwa lata temu kupowałem Cube'a myśląc o „tym" Resident Evil. Kiedy go wreszcie posiadłem, dostał się pod lupę. Poświęciłem mu 42h (przeszedłem go tylko raz) i... Krótko mówiąc, dużo mieszanych wrażeń (również w odniesieniu do oprawy). Fabuła gry powinna urwać się w momencie, kiedy rozmówiliśmy się ze swoim sumieniem patrząc jak Ashley porwana łodzią stopniowo niknie nam z oczu. Zabijamy dziewczynę (z karabinu snajperskiego), w ten sposób niweczymy plany „sekciarzy". Albo pozostawiamy ją przy życiu, przez co kładziemy na szali ryzyka życie milionów. Pytanie o decyzję w podobnej sytuacji zadano mi kiedyś na pewnym egzaminie .

Fachowe. Kanwa tysiąca gier i filmów. Szkoda tylko, że tak

FORUM N+ | www.neo-plus.pl/forum

TOPIC: WOJNA NA CYFERKI

xelloss: Microsoft pierwszy podał specyfikację swojej platformy, przez co Sony mogło podać osiągi PS3 w takim świetle, że na konferencji wydała się dwukrotnie albo i jeszcze bardziej potężniejsza od X360. Oczywiście Microsoft przeszedł do kontrataku i zaczął udowadniać, dlaczego tak w zasadzie to X360 jest mocniejszy od PS3 i ta wojna będzie się ciągnąć pewnie do premiery PS3. Mam pytanie jak się do tego ustosunkowujecie? Czy te cyferki mają wpływ na wybór konsoli? Czy wierzycie, że któraś konsola będzie wyraźniej lepsza pod względem technicznym?

Frank Jaeger: Cyferki nie mają wpływu na wybór konsoli u mnie. Jako pierwszą konsolę wybieram zdecydowanie Xboxa 360. Z powodu Xbox Live!, Halo, kilku innych serii i z powodu nowych tytułów, które uderzą na tą konsolę, np. Gears of War, Kameo, itd. Jeśli chodzi o moc i o to, która konsola jest mocniejsza, z tego, co można było ostatnio przeczytać, nie powinno się przywiązywać uwagi do flopów, bo te potrafią oszukać, a na tej podstawie wszyscy zgodnie stwierdzili, że PS3 będzie 2x mocniejsze od Xa 360. No, ale z tego, co można było przeczytać w komentarzach wychodzi na to, że w kontekście tworzenia gier MS stworzył mocniejszą maszynę, a Sony maszynę do bardziej multimedialnych zastosowań. W każdym razie z tabelek Kutaragiego wynika jedno, a z tabelek Gatesa drugie. Póki co możemy przyjąć 3 postawy: sceptyczną i poczekać do premiery, zaufać Sony, bądź zaufać MSowi. Od każdego zależy to, jaką sam przyjmie, ale osobiście Sony nigdy bym nie zaufał. Nie warto, kilka ostatnich lat to pokazało. Już nie raz pokazywali nam cuda wianki.

Gornet: Sugerujesz, że CPU Xboxa360 dorównają Cell-owi PS3? I don't think so. Cell ma potężny potencjał techniczny, tworzyły go trzy największe firmy SONY/TOSHIBA/IBM. Sorry, ale ja nie wierze, że jakiś amerykański Xbox to pobije. Jedynie w czym Xbox może być lepszy to układ graficzny, ale wiadomo, że każdy by wolał więcej efektów animacji, lepsze AI oraz bardzo rozległy teren działań. Ja bardziej stawiam na procesor niż grafikę. Xbox360 zaskoczył mnie również brakiem potencjalnego nośnika o dużej pojemności. Tylko dual layer DVD, a Sony Blue-ray.

Blizzard Beast: Nie wierze na tym etapie w sformułowanie „wyraźnie lepsza". Najprościej wytłumaczę to na przykładzie kieszonsolek. Pamiętacie GBC? oferował 56 kolorów. Gdy pojawił się GBA zachwycił przejściem w paletę 32,000 barw. Teraz pojawia się DS, oferując ich ponad 260,000. Chyba nikt mi nie powie, ze widzi „znaczną różnicę" w ilości kolorów, dostępnych na najnowszej maszynce Nintendo, choć tak naprawdę pojawiło się ich 230,000 więcej. Więc – nie wierzę, że któraś z nich będzie „wyraźnie lepsza". Wierzę natomiast, ze jedna z trzech będzie „wyraźnie gorsza". Na mój wybór maszyny cyferki nie mają wpływu.

TomisH: Szczerze? Przez najbliższe 2-3 lata grafa na obu konsolach będzie porównywalna. Czyli będzie liczył się gameplay. I online. Czyli cyferki mi latają. Stawiam na MS. Ale obie konsolki z chęcią ugoszczę w domu.

1qaz1q: Ja cyferki mam gdzieś. W ogóle podniecanie się takimi rzeczami jest typowe dla pecetowców, a widzę, że (o zgrozo) coraz więcej graczy konsolowych się tym podnieca. Mnie interesują gry. PS3 może mieć lepszą specyfikację, ale co z tego. To w gry będę grał a nie w cyferki. Dlatego w chwili obecnej wybieram X360, a nie PS3. Ale przyznam, że moc jest istotna – np. w przypadku Revo „N" dało ciała – choć cyferek nie znamy. Ale tutaj mówimy o znacznie większej różnicy w mocy niż między X360 i PS3.

Jurek: Na razie to te wszystkie cyferki są jeszcze na papierze. Ja i tak wybiorę tę konsolę, która będzie oferowała lepsze gry, znaczy się takie, które mi bardziej przypadną do gustu.

Orange: Cyferki mnie interesują. Ale wcale nie w kontekście gier. Pomijając fakt, że technikalia to hobby, bardzo podoba mi się aspekt multimedialności next genów. W tej chwili jak dla mnie Sony przegrywa z MS, gdyż na sprzęt tej drugiej do premiery PS3 wyjdzie mnóstwo pozycji, w które chcę zagrać. Ale PS3 kupię choćby dla gier takich jak Shadow of the Colossus, poproszę tylko o mniej renderów, a więcej gameplayu w przyszłości. Mam nadzieję dobrze się bawić na obu platformach.
I mogę postawić pieniądze, że gry na PS3 i 360 za 2 lata nie będą się różniły jakością. Moim zdaniem wszelkie różnice się zacierają i będziemy świadkami ostrego wyścigu o każdy metr.

– Opracował Blizzard Beast

FAQ

rzadko bohater nie ponosi konsekwencji wyboru swej ukochanej i tak czy inaczej ratuje też miliony. Uech.

Następnie przesyłamy Capcomowi zapis stanu gry po jej ukończeniu (lub numer, który pojawiałby się na końcu jak w MGS2). Producent zaś byłby na tyle miły, że pozwoliłby graczom wpłynąć na treść piątej części serii, a do tego w szczególny sposób. Jeśli większość wybrała zakończenie z zastrzeleniem Ashley, nie dostaniemy dalszego ciągu historii z RE4. Najlepiej jeśli komunikat od graczy dawałby się rozumieć w słowach: chcemy ->dogłębnie<- innej fabuły! Gdyby konsola była podłączona do internetu, informacja o wybranym zakończeniu mogłaby zostać „odczytana" automatycznie i samowolnie przesłana Capcomowi. Zbieranie danych o zachowaniach gracza w grze, najlepiej bez jego wiedzy... Świetne pole do badań (mniej lub bardziej naukowych).

Pomysł całkiem fajny, ale na razie jeszcze nierealny.

4 słowa: prawdopodobnie kupię Silenta piątkę
W przeciwieństwie do Residenta 4, Silenta z tym numerem skończyłem bardzo niedawno (wczoraj). Pamiętam, że w n+ był artykuł zatytułowany „To nie jest Silent Hill"... [krótka przerwa :)] ... Przed chwilą znalazłem numer, w którym został wydrukowany (N+69) i po drodze natknąłem się na tekst polemiczny wobec niego (N+70). Żadnego z nich nie czytałem (z „To nie jest..." tylko fragment, który znalazł się zaraz pod tytułem), ale w paru słowach wykrzyczę własne zdanie na ten temat! The Room to jest Silent Hill! Zastanawiałem się kiedyś (wtedy dopiero usiłowałem wyjść z „Pokoju", ale zgadzam się z „tamtym" sobą) jak w największym skrócie opisać wydźwięk kolejno części drugiej, trzeciej i czwartej (w pierwszą nie grałem). Umieściłem je na swoistym kontinuum (osobne wobec szczegółowych powiązań jedynki i trójki oraz dwójki i czwórki):
Silent Hill 2 opowiada o zbrodni, karze, sumieniu i Czyśćcu
Silent Hill 3 o Raju, który może okazać się Piekłem
Silent Hill 4 o Piekle, które nie może stać się Rajem
Prymitywna gra słów? I tak, i nie. Czyściec, Raj i Piekło. Refleksja nad każdym z nich. Cierpienie w Czyśćcu, Rozczarowanie Rajem, nie czyniące zawodu Piekło.
W SH4 poza tym, że doświadczyłem takiego... prawdziwego Piekła, przyglądałem się odbiciu bardziej przyziemnych ludzkich tragedii. Zaznaczały się dla mnie dużo wyraźniej niż w przygodzie Heather. To szczególnie zbliżyło do siebie część czwartą i drugą.

Ponieważ nie lubisz czytać o grach, to nie wiem czy Ci się przyda, ale każdemu fanowi gry, który jeszcze nie miał tej przyjemności mogę zaproponować lekturę gigantycznego opracowania na temat fabuły Silent Hilla autorstwa SilentPyramida, które znajduje się na www.gamefaqs.com.

Natomiast klimat wytworzony przez ogromną ilość odstręczających mnie rzeczy jakie widziałem, słyszałem i napotkałem w SH4 uczyniło z przechodzenia go „próbę sił". Wyzwanie jakie leżało w „próbie", stanowiło szczególnie ważną cechę wszystkich znanych mi części. Jeśli wczuwam się w atmosferę i ogromnie ciąży mi wrażenie dyskomfortu, olbrzymiej nieprzyjemności, odrazy – gra staje się odpychająca, czy mimo tego jej nie przerywam? Jeśli zaś przerywam, to czy do niej wracam i choćby stopniowo, a w niemałym stopniu wbrew sobie ją dokańczam?

PS2 & Wesson czyli w doborowym towarzystwie. foto (c) Phuncky

Nie rozpisując się zanadto, dla mnie osobiście najważniejszą cechą Silent Hill nie jest Silent Hill. Leży ona poza miasteczkiem, a powstaje na linii mojej relacji z tą grą. Jeśli w kontakcie z nową odsłoną serii czuję się podobnie, jak przy poprzednich, myślę na pokrewne tematy, to jest Silent Hill. Jak widać przyjmuję kryterium dość subiektywne. Dlatego wszyscy, którzy „wyklinają" SH4, ponieważ czuli się w nim nazbyt inaczej niż w SH2 i SH3, również mają rację :)

Czwórki przemówiły przeze mnie wcześniej niż się spodziewałem... Lekko wstrząsnęły mną pewne trzy fragmenty wypowiedzi znalezione w internecie. W tej sytuacji powtarzanie liczby 4, kiedy w matematyce 4>3, poprawia mi samopoczucie. Pozdrawiam.

- edidtb

PS: Antyhardcore? RE4 w 41 godzin 42 minuty (rozłożone na ponad tydzień).

Ja miałem dwa dni. Wypełnione graniem i spaniem praktycznie bez miejsca na cokolwiek innego.

Przywołany czas wypisała gra. Jeśli dodać fragmenty powtarzane z opcji Load Game – przechodziłem trochę dłużej... Po tym jak znalazłem się na drugim brzegu kryjówki pierwszego bossa, kiedy okazało się, że nastała noc i zaczął padać deszcz, musiałem wrócić popływać. Próbowałem upajać się ryzykiem (dopowiedzianym przez samego siebie, bo jak wiadomo w grze wtedy go nie było) igrania łodzią ze skrytą w ciemnościach przepastną tonią jeziora. Błyskawice raz po raz rozświetlające niebo potęgowały nastrój, ale rysowały zbyt ubogie wzory. Suma wrażeń nie sięgnęła wyżyn, za to kiedy po przymusowej przerwie w graniu wróciłem do domu cały mokry (przypadek – w pozaresidentowej rzeczywistości też padało)... Ah, to było fajne uczucie. W RE deszcz leje strugami, a ja naprawdę nim okapuję :) Wiatr, burza, wentylator podkręcony na wyższe obroty. Jednak dobrze, że schnąłem dość szybko, bo nie miałem zamiaru zapraszać do siebie choroby (dawno temu przy Code Veronica – będąc na obszarze Antarktydy – srogą zimą na dłużej rozdziawiłem okno...). Wentylator (przez większość czasu gry na „jedynce", tu puszczony na „dwójce") najlepiej zgrał się z warunkami w innym miejscu, kiedy Leon kroczył w deszczu, relatywnie wysoko, nad wodą, po drewnianych pomostach ciągnących się wzdłuż skał.

No i proszę. Z jednej strony MIH-u podkręcający przyjemność płynącą z grania poprzez nabywane akcesoria, a z drugiej strony edidtb osiągający wyższe stany grywalności poprzez wykorzystanie dodatkowych gadżetów. Strasznie mi się podoba takie wzbogacanie doznań. Developerzy pracują nad wciąganiem nas w gry środkami ograniczającymi się do telewizora i ewentualnie głośników, nieśmiało zaczynają pojawiać się różne mikrofony, wędki, bongosy i inne kamerki, ale wentylatory i ściekające po karku strużki wody? Mistrzostwo świata.

Tam, gdzie niedaleko stał przycmentarny kościół. Ach, błyskawica nad jego wieżą. Pokazana w odpowiednim zbliżeniu wreszcie zajmowała kawał nieba. Ile razy spoglądałem w jej stronę z różnych miejsc...? RE4 nie miał łatwego życia. Autorzy sami się prosili, pozwolili ruszać kamerą. Oglądałem grę ze „wszystkich stron". Strona techniczna, plastyczna, każda inna... porównywanie pomieszczeń, „łapanie" fajnych ujęć (tj. patrzenie na to samo z różnych miejsc w poszukiwaniu najlepszych wrażeń). Pracochłonne, ale w swoich rezultatach jest dla mnie źródłem przyjemności. Poza tym sprawdzałem wszystkie zakamarki.
W pomieszczeniu z ławą i posągami ziejącymi ogniem oczywiście wyłączyłem wentylator. Parno i duszno... Tak było w pokoju po godzinach siedzenia w szczelnym zamknięciu. Otaczające mnie powietrze jakby wylewało się z przesyconej gorącem komnaty w grze. Tego fragmentu po prostu nie można było przechodzić przy włączonym wentylatorze.

**Cholera, tutaj edidtb wzbudził moją zazdrość. Przechodziłem w swoim życiu sporo gier, część z nich rozwalałem bardziej, część mniej, jedne przechodziłem sam, w kolejnych posiłkowałem się poradnikami z netu, jeszcze następne całe zaliczałem z poradnikami w rękach, ale chyba nigdy nie zdarzyło mi się robić takich rzeczy jak edidtb. Jasne – czasami coś potrafiło mnie zaciekawić na tyle, żeby obejrzeć to z bliska w trybie fpp, czasem dłużej posprawdzałem jakieś pomieszczenia, czy spędziłem więcej czasu nad zapętloną animacją w tle (Fear Effecty), żeby sprawdzić czy nie pojawi się coś fajniejszego. Ale nigdy nie włożyłem tak wiele serca i wysiłku w pojedynczą grę. Do diabła, edidtb. Zawstydziłeś mnie.
No dobra – teraz jedziemy z drugim listem.**

Chyba tylko ja wiem z całą pewnością, o co mi chodziło pisząc: natomiast zubożenie przygodówkowych elementów „przerosło moje oczekiwania"... oznacza zmienili na gorsze, ponieważ tutaj zmiany wcale nie chciałem (i w tym sensie w ogóle jej nie oczekiwałem). Gdybym mógł, przekształciłbym felerny fragment zdania do postaci: natomiast zubożenia elementów przygodówkowych nie oczekiwałem (nie chciałem). Przepoprawny

– edidtb

I trzecim.

Zastosowałem zbyt duże skróty myślowe. Do czasu Resident Evil 4, gry z tej serii różniły się od Devil May Cry na tyle, że byłem skłonny sięgać po oba tytuły. Teraz Rezydencja weszła w towarzystwo Devila, gdzie dla mnie Devil błyszczy bardziej niż Rezydencja. Gdybym mógł, usunąłbym felernie skrótowe zdanie: „Zamiast jej kontynuacji najpewniej wybiorę czwórkę Devil May Cry." i w ogóle pominął ten wątek.. Dobra, wracam do Pikmina 2.

– edidtb

*** Tak, wiem, w sumie listy były tylko trzy, ale ze względu na początek i te wszystkie czwórki w tekście edidtba, uznajmy że w sumie napisał cztery, bo w pierwszym mailu jest jeszcze rozbudowane postscriptum. No dobra, może trochę naciągam... Do przeczytania za miesiąc!**

RETROSPEKCJA

Pięć lat temu w Neo Plus

We wrześniu 2005 roku uderzyliśmy z potrójnym exclusive prosto od Activision w postaci Spider-Mana oraz długo wyczekiwanych kontynuacji Tenchu i Tony'ego Hawka. THPS2 wyznaczył zupełnie nowy standard dla gier traktujących o sportach ekstremalnych i żadnej innej serii nie udało się tego powtórzyć, aż do czasów SSX'a. Absolutnym hitem jeśli chodzi o szybkie partyjki w pracy, między kolejnymi zadaniami, był jednak Virtua Tennis na Dreamcasta – każdemu, kto odwiedzał naszą redakcje natychmiast opadała koparka. Niektórzy nawet po zagraniu w VT śmigali po Decka do sklepu...

Pojawił się Spider-Man na PS one, a jak pamiętacie, do tej pory gry (i filmy) o superbohaterach były na ogół do bani.
„Autorom z Neversoft udało się stworzyć dobrą (!) grę o superbohaterze. Mało tego - nawet, gdyby główną postacią nie był tu Spider-Man, to i tak byłaby to gra naprawdę dobra. Naturalnie wraz z obecnością Spidera, na ekran przechodzi cały bogaty świat komiksów [...]

TO BYŁO NA TOPIE

TONY HAWK'S PRO SKATER 2
„THPS2 to bezapelacyjnie najlepszy produkt, w którym można pojeździć na deskorolce, a także jedna z najlepszych gier na PlayStation. Dla każdego gracza zakup obowiązkowy." – 9/10.

VIRTUA TENNIS
„Przyciąga do konsoli i skutecznie odrywa od rzeczywistości. Nie znam osoby, która potrafiłaby powiedzieć , że ta gra jest słaba. Po prostu trzeba to mieć!" – 9/10.

MARVEL vs CAPCOM 2
„MvC2 jest jedną z najlepszych gier, w jakie grałem. Bez dwóch zdań jest także najpiękniejszym i najbardziej wywalonym w kosmos fighterem 2D jaki kiedykolwiek powstał." – 9/10.

TENCHU 2
„Seria TENCHU reprezentuje klasę samą dla siebie. Są to gry, przy których można spędzić rok. A jedną misję dłubać cały wieczór. Bawić się, czaić, śmigać po drzewach..." – 8/10

We wrześniu rozwiązaliśmy Gigantomanię – konkurs, który polegał na zmajstrowaniu „czegoś dużego, ładnego i związanego z Neo Plus". Zwyciezcą okazał się Tomek Fajto, a jego dzieło możecie podziwiać na zdjęciu obok. Kawał roboty. Były też tatuaże, płonące logosy N+, dzieła ze śniegu, czy wyrźnięte kosiarką... Wiedzieliśmy, że możemy na Was liczyć – jak zawsze zresztą.

nr 79 sierpień 2005
(08/2005)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Redaktor, newseditor
Tomasz Bykowski

Współpracują
Banan
Flik
Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski
Michał Mielcarek
Szymon Maślak
Miłosz
Oskar Nowak
Adam Zdanowski

Special Guest Stars
Dagon, OG, Vandariel, Vince, Wrog,

Hall of Fame
Anek, Brat, Dzik, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, Vandal, Wicik.

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neo-plus.pl
marcellus@neo-plus.pl
matt@neo-plus.pl

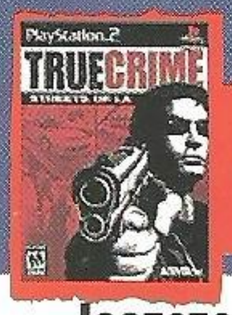
oraz autorzy -
(*ksywa*@neo-plus.pl, na przykład mielu@neo-plus.pl)

Internet
www.neo-plus.pl

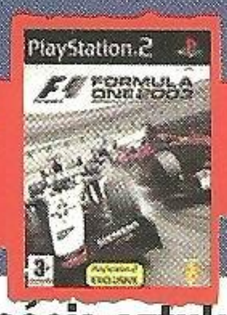
Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. I takie tam.

Sprawdź nowy fajniejszy sklep EXE: www.fajny.pl



TRUE CRIME W EXE ZA 59,-



F1 2003 W EXE 59,-

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ KOLEJNEGO NUMERU CZASOPISMA

Jeszcze tylko kilkanaście sztuk

ODKRYJ NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER DO PS2 W NAJLEPSZYCH CENACH (JUŻ OD 39 ZŁ)

Dragon's Lair 2	39	Tiger Woods 2004	79	Colin 4	119	R:Racing Victory	169	POOL PARADISE (Snooker)	199
Time travellers + okulary	39	Tony Hawks 4	79	Evolution Skateborading	119	Devil May Cry 3	176	PSI OPS Mindgate Conspiracy	199
NBA LIVE 2002	69	TY TYSMANIAN TIGER 2		Evolution Snowboardnig	119	BATMAN BEGINS	179	Richard Burns Rally	199
Time Spliters	69	BUSH RESCUE	79	Getaway Black Monday	119	Fight Night 2004	179	Spy Hunter	199
007 Everything or Nothing	79	Viewtiful Joe	79	KILLZONE	119	FIGHT NIGHT Round 2	179	WRC 4	199
BURNOUT 2	79	Wolfenstein Oper.Ressurection	79	Ninja Assault	119	JAK 3	179	Ace Combat 5 SquadronLeader	219
Catwoman	79	WRC 2 Extreme	79	Shadow Hearts	119	FIFA 2005	185	Max Payne 2	219
Conflict Desert Storm	79	X-MEN 2: Wolverines Revenge	79	Silent Hill 4 the room	119	Fifa Street	185	Smash Court Tennis 2	219
Disney ExtremeSkateAdventure	79	Final Fantasy X	89	Spiderman 2	119	NBA 2005	185	LMA Manager 2005	219
DJ Decs and FX	79	Gran Tourismo 3	89	STUNTMAN	119	NFL Street 2	185	Mercenaries	229
FIFA 2004	79	Gran Turismo Concept	89	TonyHawk's Undergrond	119	NHL 2005	185	Shrek	229
Final Fantasy X-2	79	Harry Potter Komnata taj.	89	Virtua Cop 1 & 2 Elite	119	Resident Evil Outbreak	185	SING STAR + MIKROFONY	229
Getaway	79	Jak 2 Renegade	89	XIII	119	Shadow of Rome	185	X-Men Legends	229
Goldeneye Rogue Agent	79	Jak and dexter	89	Bad Boys 2	129	UEFA Champions League 05	185	EYE Toy Play 2 + kamera	239
Harry Potter Quidditche	79	Kingdoms Heart	89	GTA VICE CITY	129	Onimusha 3	185	Ratchet and Clank 3	239
JB 007 Agent Under Fire	79	Ratchet & Clank2	89	King of Fighters Saga Contin.	129	Battle Engline Aquilla	189	Sly Raccoon 2	239
JB 007 Night Fire	79	Socom	89	Ape Escape 2	139	Bloodrayne	189		
Lord of the rings 2 Towers	79	SOCOM 2	89	Baldurs gate DA 2	139	Harry Potter Więzień Azka	189	JOYPAD Dualshock Sony	99
Lord of theRings Powr.Króla	79	WRC 3	89	Burnout 3	139	Rugby 2005	189	JOYPAD SAITEK RX	69,9
Magix Music Maker	79	Enter the matrix	99	METAL SLUG 3	139	Silent Scope 3	189	SAITEKów mamy sporo, więc dzwoń na nr 071 3110358 po informacje Lub www.fajny.pl	
Medal of Honor Frontline	79	Freedom Fighters	99	Centre Court: Hard Hitter2	139	Simpson Road Rage	189		
Medal of Honor Rising Sun	79	Ghosthunter	99	Splashdown 2	139	Socom 2 + słuchawki	189	KABEL S-Video oryg. Sony	129,9
Need for Speed Underground	79	Gran Turismo 4 Prologue	99	Destruction Derby Arenas	149	War of the Monsters	189	KierownicaSAITEK Rx500	249,9
NHL Hitz Pro	79	NBA Live 2003	99	Great Escape	149	Alpine Racer 3	199	PILOT do PS2 oryginał	59,9
Raging Blades	79	Rally Fusion:Race of Champ	99	RUNE	149	Amplitude	199	Action Replay MAX	199
Ratchet & Clank	79	Syphon Filter: The Omega	99	Sly Raccoon	149	Broken Sword SleepingDragon	199	JOYPAD Analog.SoftTouch	69,9
Puyo Pop Fever	79	Tekken 4	99	Euro 2004	159	Champions of Norrath	199	Kabel LINK	19,9
Star Trek Shattered Universe	79	Tekken Tag	99	Futurama	159	Contra	199	Kabel Optyczny	49,9
Sims	79	Teenage Ninja Turtles	99	Gregory Horror Show	159	Def Jam Fight for NY	199	KABEL RGB/AV	29,9
Sims Bust'in out	79	CENA KILLER Mortal Kombat Deception 99 ZŁ.		Primal	159	F1 2004	199	KLAWIATURA	109,9
Spiderman The Movie	79			Rise to Honor	159	Gladius	199	Podstawka do ps2 CZARNA	29,9
SSX 3	79			Black and Bruised	169	Gran Turismo 4	199	Podstawka do ps2 SREBRNA	29,9
SSX tricky	79			EYE Toy Play 2	169	Indiana Jones&Emp.Tomb	199	Przedłużacz do joypada	19,9
Tenchu Wrath of Heaven	79	Casper	119	Mark of Kri	169	Metal Gear Solid 3	199		
TERMINATOR 3	79	Chaos Legion	119	No one lives forever	169	BA Street v3	199		

GADŻETY za DARMO

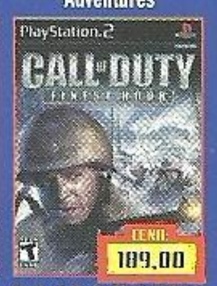
Medal of Honor European Asault

Jackie Chan Adventures

Star Wars Episod 3 Rvenge of sith

GTA San Andreas

GRAN TURISMO 4



Call of Duty Finest Hour

King of Fighters Maxtmum Impact

Ace Combat 5

Codziennie sprawdzamy ceny fajny.pl

DJ Decks

Meta Gear Solid 3 Snake Eater

Władca Pierścieni Trzecia Era

JAK & DEXTER 3

Splinter Cell Pand.Tom.

KILL ZONE

Splinter Cell Chaos Theory

Shadow of Rome

Batman Begins

Colin 2005

NBA Live 2005

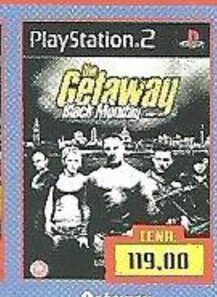
SPIDERMAN 2

Najlepsze ceny w tym kraju www.fajny.pl

Metal Slug 3

Ratchet and Clank 3

NEED FOR SPEED Underground 2



Getaway Black Monday

SLY 2 Band of Thieves

Tony Hawk Underground 2

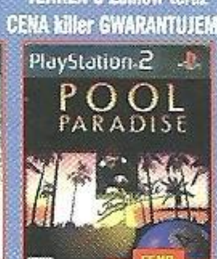
King of Fighters Saga Continues

TEKKEN 5 Zamów teraz CENA killer GWARANTUJEMY

Midnight Club 3

The PUNISHER

Syberia 2



Pool Paradise

Fifa Street

Playboy Mansion

Kya Dark Lineaga

Constantine

PC | PS2 | PS ONE | PSP

GRY GAME CUBE

18 Wheeler	119	Metroid Prime	139
Aggressive Inline	119	Metroid Prime 2	199
Batman DarkTommorow	69	Mortal Kombat DA	139
Bond 007 Everything or Noth..	79	NBA courtside 2002	139
Bond 007 Nightfire	79	NBA Street v3	189
Catwoman	109	NFS HotPursuit 2	119
Call of Duty Finest Hour	229	NFS Underground	79
Cel Damage	99	NFS Underground2	189
Crazy taxi	119	Pikmin	99
Dakar 2	99	Pikmin 2	229
Doshin the Giant	99	Pokemon Colosseum	229
Drome racer	119	Prince of persia	239
Disney Magical Mirror	119	RAINBOW SIX 3	119
Donkey konga PAK	239	Rally Championship	99
F1 Career Challenge	79	RESIDENT EVIL 4	218
Final Fantasy Crystal Cronicles	189	Soul Calibur2	139
Fifa World Cup 2002	109	Shark Tale (rybki z ferajny)	229
Fifa 2003	79	Shreek 2	229
Fifa 2004	79	Sims Bustin Out	79
Fifa Street	185	Spiderman	49
FIGHT NIGHT Round 2	179	Spiderman 2 the movie	229
Harry Potter komnata tajem	79	Super Mario Sunshine	119
Harry Potter Quidditche	79	Tony Hawks Underground 2	229
ISS 3	139	UEFA Champions League 05	199
LOTR Return of the King	79	Ty Tysmanian Tiger	99
LOTR Third Age	189	Ty Tysmanian Tiger 2	79
Luigi`s Mansion	129	UFC	119
Mario Party 5	139	Zelda	139
Medal of Honor Rising Sun	79	XMEN Wolverines Rev	119
Medal of Honor Frontline	79		
Mercedes World Racing	179	Karta 4 MB Joytech	59,90
Metal Gear Solid TS	249	Karta 8 MB Joytech	99,90

GRY GBA

Aggressive Inline	99,9	Next Generation Tenis	99,9
Batman Vegeance	119,9	NFS Underground	129,9
Breath of Fire	99,9	Pinball Challenge	99,9
Bond Everyth/nothing	119,9	PinkPanterPinkadelic	99,9
Britney's Dance Beat	69,9	Pokemon Rubby	199,9
Castlevania	159,9	Pokemon Sapphire	199,9
Chessmaster	99,9	Pokemon Fire Red	229,9
Driven	99,9	Pokemon LeafGreen	229,9
Duken Nuken	99,9	PRINCE OF PERSIA	99,9
Extreme Ghostbusters	99,9	ScoobyDoo Mystery Mayhem	99,9
Final Fantasy Tactics	199,9	Spyro 2 Season of Ice	99,9
GOLDEN SUN LOST AGE	189,0	Sum of all Fears	69,9
Gremlins	99,9	Super Mario	189,9
Hugo Bukkazoom	169,9	SWORD OF MANA	169,9
Jazz JackRabbit	149,9	Tarzan	129,9
Lego island 2	99,9	Terminator 3	99,9
Lost Vikings	99,9	The Scorpion King	169,9
Medal of Honor Infiltr	119,9	Rainbow Six	169,9
Mega Man 2	99,9	Turok Evolution	99,9
Mortal Kombat DA	149,9	Wario Land 4	189,9
Moto Racer	99,9	Zone of the enders	169,9
Mummy Man	149,9	X Men Wolverine's Revenge	129,9
NBA Jam 2002	99,9		

KONSOLE

Konsola Gameboy SP
- dostępna w kolorze:
- czerwonym
- niebieskim

GRATIS:
- niepowtarzalny futerał
- folia ochraniająca ekran (ilość ograniczona)

CENA: 449,-

PS2 komplet+SingStar = 799,-
PS2 komplet+Getaway B.M.=799,-
PS2 komplet+Metal Slug 3=799,-

KONSOLA + GRA A MOŻE + GRY ?
Zawsze dogadamy się :-)
STWÓRZ SWÓJ PAKIET I SPYTAJ O AKTUALNĄ CENĘ

KONSOLA GAMECUBE+PAD
pamięć 59 bloków 89,-
pamięć 251 bloków 149,-
joypad oryg 139,-
CENA: 444,-

CENA: 699,-

NOWA „Cienka" PS2
+ joypad Sony
+ Network Adapter
+ ogólnopolska gwarancja SONY

PS2 joypad bezprzewodowy Air Style
CENA: 199,-

DUAL SCREEN
cena oczywiście najlepsza 645,- zł
w tym 12 m.-cy gwarancji

Wario Ware Touched!	175,00
Project Rub / Feel the Magic	175,00
PGA Tour Golf 2005	139,00
Mr. Driller	175,00
Pokemon Dash	175,00
Polarium	139,00
The Urbz	139,00
Super Mario 64	175,00
ZOO KEEPER	175,00

wkrótce więcej gier !!!

1 karta pamięci do PS2 (oryginał) kosztuje TERAZ 88 zł.!!!
a 2 karty kosztują tylko 169 zł
TWÓJ WYBÓR!

FF 4+5 Anthology 119,-

FF 1+2 Origins 129,-

PS ONE – UWAGA ILOŚCI NIEKTÓRYCH TYTUŁÓW SĄ MOCNO OGRANICZONE NAWET DO 1 SZT.

Action Bass	69,9	Final Fantasy IV+V	119,9	Medal of Honor + MOH Under	79,9	Smurfs	99,9	Worms	69,9
Alone in the dark	99,9	Firebugs	119,9	Micro Maniacs	69,9	Speed Freaks	69,9	Worms Pinball	99,9
Baby Felix Tennis	39,9	Formula 1 arcade	99,9	Mike Tyson Boxing	99,9	Stuart Little 2	99,9	Xevoius 3D/G+	89,9
Barbie Race&Ride	99,9	Formuła 1 '01	99,9	NHL 2000 Live	59,9	Super Star Soccer Pro	99,9		
Bond007:World isnt enought	39,9	Forsaken	129,9	NFS Porsche+MototRacer	79,9	Syphon Filter II 2CD oem	99,9	Karta pamięci 1 szt.	19,9
Buster and The Beanstalk	99,9	G-Police2:Weapons of Justice	99,9	Need For Speed 5 Porsche	39,9	The Hoobs	99,9	Karta pamięci 3 szt.	45,9
California Surfing	59,9	Gungage	59,9	One Piece Mansion	59,9	Theme Park World	49,9	Joypad	39,9
Cleopatra Fortune	69,9	Harry Potter Komnata Tajem	39,9	PGA European Tour Golf	69,9	Tiger Woods 99	69,9	Torba Playstation	69,9
Crisisbeat	69,9	Harry Potter Kamień Filozof	39,9	Pipe Mania 3D	59,9	Time Crisis Project Titan	99,9		
Destrega	99,9	In Cold Blood 2CD - oem	79,9	Puznic	49,9	TOCA 2	99,9		
Driver2	99,9	Kiss Pinball	69,9	Rapid Racer	69,9	Triple Play Baseball 2000	99,9		
Egypt II Heliopolis Prophecy	69,9	Kurushi Final	119,9	Rugrats Search for Reptar	49,9	UM Jammer Lammy	99,9		
Evo Space Adventure	39,9	Legend of Dragon 4CD oem	99,9	Rugrats Studio Tour	49,9	Urban Chaos	139,9		
Fade To Black	69,9	Lego Racers	99,9	Shadowman	59,9	Victory Boxing	69,9		
FIFA 2005	79,9	Magical Tetris Challenge	99,9	Silent Bober	99,9	Winnie The Pooh	99,9		
Final Fantasy 1+2	129,9	Medal of Honor Underground	39,9	Sled Storm	99,9	Wipeout	99,9		

www.fajny.pl

Super Odlotowy Sklep Firmowy Galaktyka EXE - zapraszamy także w weekendy (do godz.21)

U nas wymienisz swoją grę na inną lub kupisz grę z opcją wymiany. Złożysz zamówienie przed premierą. Pogadasz z innym graczem.
Galaktyka EXE - PARK HANDLOWY BIELANY, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 071-3537002
FAKSUJ: 071-3537010

DZWOŃ: od 10.00 do 21.00 071-3110358, 0601732888

PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: EXE, ul... Kolista 8 54-152 Wrocław.

**konsola z ogólnopolską gwarancją SONY Poland. NASZE CENY dotyczą nowych, oryginalnych i nieużywanych produktów.
NASZA OFERTA to gry wyłącznie w wersjach ANGIELSKICH. NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI + 9,95 zł. PRIORYTET +11,95 zł.

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY ODBIORCÓW HURTOWYCH ORAZ SKLEPY

DUAL SCREEN | GAME CUBE | GAME BOY ADVANCE

TEKKEN 5™ KING OF IRON FIST TOURNAMENT

PIERWSZY RAZ W POLSCE!
KULTOWY TURNIEJ ŻELAZNEJ PIĘŚCI!

GŁÓWNA NAGRODA:

WYJAZD DLA 2 OSÓB NA 5 DNI DO LOS ANGELES!

W PROGRAMIE WYJAZDU:

PRYWATNE POKAZY SZTUK WALK
I WYCIECZKA DO STUDIO SONY PICTURES!

POZOSTAŁE NAGRODY:

PLAYSTATION 2, GRY NA PS2 I WIELE WIĘCEJ.

ELIMINACJE:

01/02 LIPCA - MULTIKINO BYDGOSZCZ
08/09 LIPCA - MULTIKINO KRAKÓW
15/16 LIPCA - MULTIKINO WARSZAWA
22/23 LIPCA - MULTIKINO ZABRZE
29/30 LIPCA - MULTIKINO POZNAŃ
05/06 SIERPNIA - MULTIKINO SZCZECIN
12/13 SIERPNIA - MULTIKINO GDAŃSK

FINAŁ:

14 SIERPNIA - MULTIKINO GDAŃSK

Coca-Cola

Multikino®

12+ www.pegi.info

PlayStation 2

namco®

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

WIĘCEJ INFORMACJI NA WWW.TEKKEN-5.COM